COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2007 2月号 No.081
平成19年2月1日発行（毎月1回1日発行） 第8巻 第2号 通巻第81号
ARCADIA
アルカディア
特別定価690yen
enterbrain
特報新作群
BattleFantasia
頭文字D ARCADE STAGE 4
カラス
クイズ&バラエティ すくすく犬福2
〜もっとすくすく〜
第七回 アルカディア大賞発表
［特別付録］
Quest of D Ver.3.01
王国の守護者 EXカード
「トルネードパンチ」
攻略特集
アルカナハート
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
Virtua Fighter5 VERSION B
Quest of D Ver.3.01 王国の守護者
機動戦士ガンダム 戦場の絆
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
三国志大戦2
ビート・レイジング
BEMANIトップランカー
決定戦Archive
トリガーハート エグゼリカ
「トリガーハート エクステンション」
イラストコンテスト結果発表!!
GUILTY GEAR XX ΛCORE
いよいよ稼働!!

この冬あなたにぴったりのゲームが見つかる！
2007年 ゲーム診断

あてはまる方に進んでみよう。

YES ••• → NO ••• →

START

ゲームが大好き

勝負には積極的

ホントにアルカディアの読者ですか?

人の心理が読める

一度冒険がしてみたい

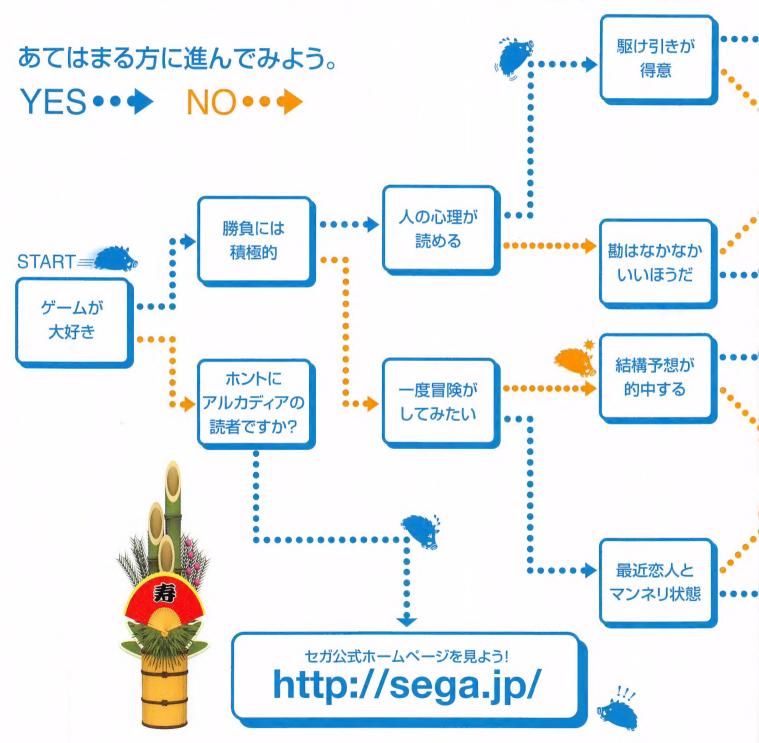
駆け引きが得意

勘はなかなかいいほうだ

結構予想が的中する

最近恋人とマンネリ状態

セガ公式ホームページを見よう！

http://sega.jp/

COMING SOON!

店舗内イベント、三人打ち、サテライト実況がたまらない。

突然始まるイベントや、三人打ちでスリリングな駆け引きを楽しもう。

MJ3
公式ホームページ　http://www.sega-mj.com/

※画面は開発中のもので製品版と異なる場合があります。

StarHorse2 SECOND FUSION™

ついにネットワーク対応!

愛馬をレースに出走させる新しいメダルゲーム!
実際に行われるレースを完全シミュレート。

実況:杉本清アナウンサー　協賛:日本競馬新聞協会

スターホース2 セカンドフュージョン
公式ホームページ　http://www.segastarhorse.com/

最近ドキドキしてますか?

気になる2人のどたばた冒険
アクションガンゲーム!

レッツ ゴー ジャングル!
公式ホームページ　http://letsgojungle.sega.jp/

セガAMユーザーサポートe-mail : AMusersupport@soj.sega.co.jp

METAL SLUG COMPLETE

★METAL SLUG SERIES★METAL SLUG★METAL SLUG2★METAL SLUGX★METAL SLUG3★METAL SLUG4★
★METAL SLUG5★METAL SLUG6★FOR PLAYSTATION PORTABLE★

PSP®(PlayStation®Portable)専用ソフト
メタルスラッグ コンプリート
7 Arcade titles in 1Disc
"METAL SLUG" History since 1996

METAL SLUG COMPLETE™

画 高荷義之

この内容、まさにコンプリート!!

"メタスラ"シリーズがPSP®(PlayStation®Portable)に結集!アーケード版全7作を完全収録して、ついに登場!!

★壁紙やBGMを入手できるギャラリーモード搭載!
★アドホックモード対応で2人協力プレイも可能!

今冬発売予定

希望小売価格 5,040円(税込)

METAL SLUG 10th anniversary アーケード版全7作完全収録

※画面はハメコミ合成です。

PSP® PlayStation®Portable

PlayStation 2
それは、100%中の100%を超える闘い!!
充実の格闘モード
「バトルモード120%バージョン」「VSモード」
「サバイバルモード」「トレーニングモード」を搭載!
プレイアブルキャラクターは20体以上!
ファン待望の「朱雀」「凍矢」「樹」が登場!
ストーリーモード
45分のアニメーションとオリジナルバトルで「幽★遊★白書」の世界を体験できる!
THE BATTLE OF
幽遊白書
〜死闘!暗黒武術会〜
120% フルパワー
初回生産特典 特製卓上カレンダー
新規描き下ろしイラストを含む卓上タイプのカレンダー!
表紙+月毎に1枚、合計13枚をディスプレイ用のケースに収録!
「幽★遊★白書」ファンの皆様へ贈る、他では手に入らないアイテム!!
※数には限りがございます。なくなり次第終了とさせて頂きます。
※内容・仕様は予告無く一部変更になる場合がございます。
※特典は商品購入時にお引き渡しとなります。
※一部店舗では取り扱いのない場合がございます。詳しくは店頭にてお問い合わせ下さい。
2007年1月11日発売予定
http://yu-yu-hakusho.net/ps2/
"PlayStation 2"用ソフト
100%中の100%を超える本格幽★遊格闘
予定価格:7,140円(本体価格:6,800円)
CERO A 全年齢対象
原作/冨樫義博「幽★遊★白書」(集英社「ジャンプコミックス」刊)
© Yoshihiro Togashi 1990年-1994年 ©ぴえろ/集英社 ©BANPRESTO 2007
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
バンプレストグループテレフォンサービス 03-3847-6320 電話番号はよく確かめてね!
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに! 受付 10:00〜16:00月〜金(土・日・祝日を除く)
※画面は開発中のものです。
○価格はメーカー希望小売価格です。
○写真、イラストと商品は多少異なることがあります。
株式会社バンプレスト コンシューマーディビジョン 東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8581
BANPRESTO

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2007年2月号(No.81)

http://www.arcadiamagazine.com/

目次

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)

表紙の裏

『GUILTY GEAR XX ΛCORE』
非常に高いキャラクター人気もさることながら、対戦ツールとしても高次元の域に達している本作。ついに稼働が始まった今月号では、全23キャラクターの攻略記事をはじめ、ゲームシステムや新・フォースロマキャンー覧などなど、即役立つ情報を満載している。(記事は26ページから)

Illustration by 石渡 太輔
©1998-2006 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)

アルカナハート

だれでキュンキュンするかが問題か？

©Yuki Enterprise Inc. /©Atrativa Japan Inc.

稼働前から全国各地で話題騒然な『アルカナハート』が、ついに稼働開始！今月号では、全10キャラクターそれぞれの詳しい技解説＋基礎攻略やアルカナ技解説、ほかにもゲームシステムの活用法や企画記事などなど充実記事が盛りだくさん!! 本誌をじっくり読んだなら、さっそく彼女たちとデートしにゲーセンへ突っ走れ～!!!

夏に向かって突っ走れ！ 闘劇種目・全9タイトルはこれだ!!

2006年を代表するゲームタイトルは!?

今度のEXカードはジェフリーのスキルカード！

※96～97ページの間に綴じ込まれています。

©SEGA

年始はこれが無くてははじまらない!?

オリジナルトリガーハート＆イラストコンテスト結果発表！

収録タイトル発表！ キミの予想は的中した？

掲載ゲームタイトル

連載記事

かつて無い夏がやってくる！

THE 5th ARCADIA CUP TOURNAMENT

2007年4月予選開幕！

闘劇とは？

時代を超えて愛され続けるジャンル。それは対戦格闘ゲームであると言っても過言ではない。数多のプレイヤーが真摯に、ときにどん欲にゲームと向かい合うことで生まれる新たな戦術。プレイヤーの飽く無き探求心による対戦格闘ゲームの進化は、とどまることを知らない。だからこそ、我々は用意せねばならない。プレイヤーが競演するに足りうる大舞台……「闘劇」を。

「闘劇」は、1タイトルのみで行なわれる既存のゲーム大会とは異なり、複数タイトルを同時に扱う国内最大規模の対戦格闘ゲーム大会だ。各タイトルの予選を全国各地で行ない、その予選を勝ち抜いたスペシャリストたちが、決勝の地「東京」で激しく火花を散らす！

5回目となる今回は、絶賛稼働中の人気作に加え、未知の新作もタイトルに加わった。「闘劇」に参戦せずして、最強は名乗れない！　キミの参加を待つ！

決勝大会までの流れ

2007年2月
予選開催店舗発表

▼

2007年4月～6月
全国各地で地方予選

▼

2007年夏
決勝大会を開催

※上記のスケジュールは2006年12月の時点でのもので、変更される場合があります。

協力スタッフ募集

アルカディア編集部では、大会運営に協力していただけるスタッフを1月から募集します。日々こなさなければならない雑務や会議議事処理などから、予選～本戦の実働的なスタッフなど、広く募集いたします。コンスタントに仕事をしていただくためには東京近郊の方が望ましいのですが、本選大会などのために上京していただけるなら遠方でも構いません。また、店舗関係者のご協力もお願いしたいところです。詳しくは、下記ホームページの「スタッフ募集要項」をご覧いただき、メールにてお問い合わせください。

地方予選開催店舗募集

闘劇では地方予選の開催店舗を募集しています。開催を希望される店舗の代表の方は、下記ホームページに記載されている開催趣旨をご理解の上、応募フォームに必要事項を記載してお申し込みください。応募の締め切りは、**1月21日（日）**とさせていただきます。地方予選開催店舗としてご協力いただくこととなった場合、競技種目は9タイトルですが、そのうち1～3タイトルの予選を実施していただくことになります。複数タイトルでの開催を希望された場合で、該当タイトルが応募多数の場合は選考させていただきます。ご了承ください。なお、本大会に関するお問い合わせは下記の「お問い合わせメールアドレス」までメールにてお願い致します。

【大会概要】
名称：「闘劇'07 -SUPER BATTLE OPERA- The 5th ARCADIA CUP TOURNAMENT（略称：闘劇'07）
主催：株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
予選：2007年4月～6月に全国各地のロケーションにて開催
本選：2006年夏に全国決勝大会を東京で開催

【お問い合わせおよびお申し込み先】
■お申し込みホームページ
http://www.tougeki.com/
■お問い合わせメールアドレス
info@tougeki.com

【協力】
山岸 勇（BEAT-TRIBE）／松田 泰明（GAME-NEWTON）／具志堅 裕人（Amusement Stage POPY）／松井 力（KO-HATSU）／峯木 良広（AMUSEMENT ACE 津田沼店）
葛西 宏（ゲームチャリオット 五井店）／前田 善弘（neo amusement space a-cho）／今井 恵介（Gamer's Vision）

競技種目はこの9タイトルだ！

ファンタジー対戦格闘の詳細が徐々に明らかに！

BattleFantasia バトルファンタジア™

物語の舞台となる世界地図！

『バトルファンタジア』の舞台となる世界の地図を公開！この世界のさまざまな場所で闘いが繰り広げられる。今の内からファンタジーワールドに跳び込む準備をしておこう。

BattleFantasia
■メーカー：アークシステムワークス／タイトー
■ジャンル：剣と魔法の対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2007年春予定
■使用基板：TAITO Type X²

徐々にその全容が明らかになってきた、アークシステムワークスの新作格闘『バトルファンタジア』。掲載二回めとなる今月は、現時点で判明している基本システムの紹介と、先月紹介しきれなかった5人のキャラクターについて見ていこう。

基本操作は非常にシンプル

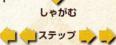
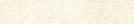
本作の基本操作は右の図の通り、非常にシンプルで分かりやすいものとなっている。投げ抜けや受け身、ハイジャンプといったものもしっかり用意されているので、シンプルながらもさまざまな動きに対応しているぞ。

特徴的なのは、5番めに用意された「ガチボタン」。本作のシステムで最大の特徴ともいえる「ガチバトルシステム」（後述）のために使用するボタンだ。この「ガチボタン」の使いこなしが、対戦の勝敗を決する重要なファクターとなることは間違い無い。今後の追加情報に注目していきたいところだ。

※コマンドはキャラが右向きの時

ハイジャンプ

地上受け身

吹っ飛ばされたら着地の瞬間に

投げ	AB同時押し
投げ抜け	相手の投げに合わせてAB同時押し

SYSTEM "ヒートアップシステム"で能力と個性が超パワーアップ！

ヒートアップ A C 同時押し

画面下のMPゲージが1本以上あるときにAC同時押しで発動する「ヒートアップ」。発動するとキャラクターが一定時間パワーアップするもので、その効果はキャラごとに全く違うものとなっている。

キャラの攻撃力・防御力といった能力値がアップするもの以外にも、専用の超必殺技が使えるようになったり、ドラゴンや鳩を召喚して共に闘ったりと、非常に個性的なパワーアップがそれぞれ用意されているのだ。

なおMPゲージは、攻撃をヒットorガードさせるか、必殺技をガードすることで最大3ゲージ分まで増えていき、この「ヒートアップ」に使うほか、超必殺技の発動でも消費する。この2種類の技の発動に対するゲージの割り振りが、プレイヤーの頭を悩ませるところだろう。バランスよく使いこなして、美しく勝利できるようになろう。

ヒートアップ発動！ 発動時のスキや、無敵時間といった細かいデータも分かり次第紹介していくぞ。

マルコはお供のちびドラゴン「チャーシュー」を呼んで闘う。チャーシューと自分の連携で相手をほんろうしよう。

ヒートアップシステムでスーパーパワーアップ!!

フェイスはヒートアップ発動中のみ、拳銃が飛び道具を発射できるようだ。発動中は体を覆うような赤いオーラに包まれる。

SYSTEM

攻防の要"ガチバトルシステム"を使いこなせ!!

ガチバトルシステム

ガチマッチ

ガチドライブ

"ガチマッチ"でスキを軽減

レバーニュートラルでガチボタンを入力すると発動する"ガチマッチ"。相手の攻撃にタイミングよく発動することで、ガード時のスキを無くしてすぐに反撃できるようになるのだ。地上、空中ともに可能で、空中ガードの無い本作においては、空中戦での防御手段として特に重要なものとなっている。

なお、ガチマッチに成功すれば必殺技の削りダメージもゼロになる。体力が残りわずかになり、削りで倒されそうになったときにも、諦めずにガチマッチで防ぎ切り、反撃を狙うことができるぞ。

ウルスの跳び込み攻撃をガチマッチで防御！ 即座に動けるので、無防備な相手に痛い一撃を与えられる。

跳び込み時に、技を出さずに相手の対空をガチマッチで防ぐという、読み合いの要素もある。

"ガチドライブ"で防御、即反撃!

成功後の行動が自由に行なえるガチマッチと違い、相手の攻撃を防いだ後自動で反撃を行なうのが"ガチドライブ"。反撃がヒットすると、相手は画面端まで吹っ飛んでいき、跳ね返った後ダウンする。攻め込まれた際の仕切り直しに使えるほか、跳ね返ったところに攻撃を加えることも可能だ。

また、相手の飛び道具にガチドライブを決めると、攻撃を出さずにそのまま相手方向へと近付いてくれる。距離を詰めたいけど飛び道具がジャマ！ というときに使うことで効果が期待できそうだ。

ワトソンのガチドライブがドンバルブにヒット！ そのまま跳ね返ってきたところに追撃！

同じテンポで技を出していると、簡単に読まれてガチドライブからの反撃をくらってしまうぞ。

看板娘の実力やいかに!?

クラス	看板娘
武器	お盆+お茶の連続技
戦法	連続技を駆使した近距離戦

冒険者のたまり場「小寄亭」の看板娘、こより。手に持ったお盆（とお茶?）、そして持ち前の身軽さを生かした体術を駆使し、相手の裏をかく闘いを得意としている。素早く相手の懐に潜り込んで、多彩で威力バツグンの連続技を決めることができるか!?

イラストチェック!

和服を大胆にアレンジしたコスチュームは、見ためのかわいさだけでなく機能性もバッチリ。すらりと伸びる長い脚とキュートに履きこなしたぽっくりに、思わず蹴られたいと思ってしまう人がいるかも!?

多彩な連続技で相手を倒せ!

本気モードでやっちゃうよ〜♪

こより Coyori

大空を駆ける、頼れる兄貴

飛空挺の船長、キャプテン・フリード。彼は、人々の自由を奪う元凶を追って、大空を飛び回り旅を続けている。空の上で鍛え上げた肉体を生かした、パワフルな突進戦法を得意としており、素早い移動から一撃を繰り出し、相手を吹き飛ばす。右腕に輝くオーバーサイズ気味なフックを見れば、その威力は想像できるはず。この闘いで彼が探し求める元凶と、相まみえることはできるのだろうか？

お前の心意気……受け取ったぜ！

クラス	飛空挺船長
武器	義手のフック
戦法	パワフルな突進

鍛え上げたその力を見よ!

フリード Freed

イラストチェック！

その立ち姿からも、「大人の頼れる男」という雰囲気が醸し出されているフリード。そのすべてを受け入れる男らしい生き様に、男女問わず付いていきたくなること間違い無しだ。フェイスと並んで二大ダンディーと命名したい。

荒野を走る、復讐の男

俺はまだ……アイツの元へ逝くつもりはない

フェイス Face

体術と銃撃を組み合わせた、独自のスタイルを築き上げているフェイス。彼は恋人の仇を追い求めて、孤独な旅を続けている。まるで西部劇に出てきそうな銃さばきと、引き締まったボディから繰り出す打撃の数々で、遠距離～近距離にかかわらずオールラウンドに闘えそうだぞ。

イラストチェック！

被った覆面や赤いスカーフからはコミカルな印象も受けるが、真正面に銃をかまえるポーズは非常にクール。表情を隠して孤独に闘う姿を表している。でもそのつぶらな瞳がかわいすぎて……。

クラス	ガンマン
武器	2丁拳銃＋α
戦法	拳銃＋体術

銃器の扱いはまかせておけ!

自らの国を失った、過去の英雄

ドンバルブは、過去に起きた大きな戦争で活躍した英雄の一人にして、滅びたドワーフ帝国の国王だった男だ。その画面に収まり切らないほどの巨体を持ち、たっぷりしたおなかを揺らしながら闘いを繰り広げる。見ためから受けるイメージ通り、動きは鈍重だが、威力抜群の投げ技を豊富に持ったキャラだ。いかに投げ間合いに近寄るかが勝負のカギを握りそう。その破壊力の大きさがいかほどなのかを知りたいところだ。

[illegible]

強烈な一撃で相手を粉砕せよ

背中の筒の向き[illegible]が逆になっている超必殺技。名前から予想するに、飛びかかっていく技のようだが……？

ドンバルブ Donvalve

イラストチェック！

ただ太っているだけではなく、非常に筋肉質な腕も特徴的なドンバルブ。またその表情からは、底抜けの明るさも見て取れる。背中の筒や、へそのあたりのバルブから、蒸気の力をも持っていそうな印象もうけるのだが、果たして？

クラス	ドワーフ帝国の元王様
武器	怪力
戦法	破壊力満点の投げ

ちょっと出かけてくるかのようなフンフーン。

終焉をもたらすものは……いずこ……

「黒き前兆」とうわさされる炎の権化

デスブリンガーは、「黒き前兆」とうわさされ、恐れられている闇の眷族。その力の源である炎を開放し、巨大な剣と強固な鎧で相手を滅ぼす。デスブリンガー自身は、自らに終焉をもたらす者を探し求めて旅を続けているようだ。巨大な剣を振り回す、攻撃範囲の広い攻撃が特徴的。身にまとった炎と圧倒的な力で、相手を吹き飛ばす戦闘スタイルが期待できそうだ。

クラス	闇の眷属
武器	巨大剣
戦法	暗黒の炎と力

[illegible]

デスブリンガー DeathBringer

あふれる炎の力で敵を滅ぼせ

[illegible]マルコのHP[illegible]一撃必殺のようだが、当てるチャンスはあるのか？

イラストチェック！

全身を包んだ鎧とその間から吹き出す炎が、強烈な畏怖を感じさせるデスブリンガー。彼が、ストーリーの根幹にかかわる重要なキャラクターであることは間違い無いだろう。

激闘開幕！
聖女たちの勇気が、今、試される！

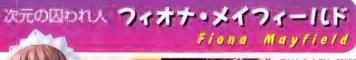
ついに全国一斉解禁！　全国のプレイヤーたちをかつてない熱闘に巻き込み、「アルカナ旋風」が津々浦々で吹き荒れる！　この勢いに、乗り遅れるな！

Text：田渕健康（ボス紹介、ARCANA SIGNALS）、age（システム）

アルカナハート
- ■メーカー：悠紀エンタープライズ／アトラティーバ・ジャパン
- ■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発 売 日：2006年12月下旬（稼働中）
- ■使用基板：

迫る戦慄！ 立ちはだかるは強大な壁！

東京上空に出現した大規模境界溶融現象――危機に立ち向かう聖女たちの行く手を阻む、強大な力を秘めしボスキャラたちを紹介っ！

「わたしっ！　がんばります！」

手にした大剣と、破滅をもたらす力を持った"鋼のアルカナ・オレイカルコス"が彼女の力！

年齢：永遠の13歳
（ジュニアハイスクール休学中）
身長：137cm　体重：31kg
得意科目：料理　苦手科目：たくさん
格闘スタイル：
メイフィールド流大剣術（自称）
CV：山本 麻里安

英国の上流階級に属する良家のお嬢様。天然ドジだが人当たりは良く努力家で、周囲からは好かれ、日本から留学してきた冴姫とは大の仲良しだったが……ある日、次元の歪みにのみ込まれた彼女は、アルカナ世界へと閉じ込められ、"聖霊"と化してしまう。以後、彼女はミルドレットに仕えながら、人間へと戻る方法を探している。

自ら「神とともにある者」を名乗る最強の聖女。果たして、彼女の秘められし実力は……!?

「我は代弁し、代行す。神は我と共にあり」

年齢：17歳（英国聖霊庁長官）
身長：177cm　体重：59kg
得意科目：興味無し　苦手科目：あっても言わない
格闘スタイル：人を超えたこの力
CV：菊池 由起子

弱冠17歳にして、世界各国の聖霊庁を統べる英国聖霊庁において長官を務める、稀代の聖女。完璧主義者のために敵も多かったが、全てを実力で排除してきた。聖女としての力が失われていくことを忌避し、自らを天使へと進化させるため、次元の歪みを用いた危険な儀式を試みる。

本誌と同時発売の闘劇魂Vol.4では、全16ページで勝つための攻略法を徹底追究！　付録DVDに収録されている闘劇魂特製PVも必見だ！

とにかく便利！ 操作に慣れて実戦投入しよう!!

ホーミングで自在に動き回る

ホーミングを使いこなせは、行動の幅が格段に広がるわ。『アルカナハート』ならではの動きを身に着けて、攻めと守りの両方に活用して。

ホーミングアクションを使った移動は、『アルカナハート』の立ち回りで中核となる動作の一つ。本作は全体的に飛び道具が強力な上、フィールド全体がかなり広いため、最初は近付きにくく感じるかもしれない。だが、ここでDボタンによるホーミングアクションが大活躍するのだ。

ホーミングアクションにはいくつかの種類があり、立ち回りで重要となるのは、レバーニュートラルDと空中レバー入れDの二つ。下記カコミにある性質と右の活用例を参考に、使い込んで手になじませよう！

ニュートラルD

空中レバー入れD

空中制御から奇襲へ

ジャンプ直後にいきなり出したり、逃げるような動きから出すことで、高い奇襲効果を発揮。一瞬停滞するおかげで、相手の技を避けられることも。

飛び道具を回避しつつ接近

空中での⬆＋D（押しっぱなし）を使えば、飛び道具を避けながら接近しやすい。相手が対空技を出しにくい、空中飛び道具に合わせると特に有効だ。

連続技を強化しよう！

キャンセルホーミングによる連続技

ドバババーって連続技をつないだら、Dでホーミングキャンセル！ 相手に追い付いたら追撃のチャンスだよ♪ どっかーんって決めちゃえ～♪

相手に技を当てつつDを押すと、その技をキャンセルしてホーミングアクションに移行する「ホーミングキャンセル」が可能。のけぞり時間の長い技や、相手を浮かせる技などをヒットさせつつこれを使えば、さらなる追撃を狙うことができる。

ホーミングキャンセルは、打撃系の技を相手に当てることが条件（ガードでも可能）。飛び道具系の技はホーミングキャンセルできないので注意。

ホーミングゲージは時間の経過によって回復するので、惜しまずどんどん使って強力な連続技を作ろう！

ホーミングキャンセルで崩しを強化！

➡＋Dから地上で追撃

しゃがみC後に直接、または必殺技を決めてからホーミングキャンセルを使えば、空中の相手に追撃可能。このときは素早く地上を進む➡＋Dを使おう

ニュートラルDで追いかけて追撃

⬆＋Cなどの相手を高く打ち上げる技を決めた後は、ニュートラルDを使用。ボタン押しっぱなしで相手を追いかけ、追い付いたら追撃を決めよう。

壁受け身とダウン回避

空中に吹っ飛ばされた後は、各技ごとの空中復帰不能時間が過ぎた後なら、いずれかの攻撃ボタンで空中復帰が可能。レバーによって軌道を前、垂直、後ろと使い分けられる。

また、壁に吹っ飛ばされた後、およびたたき付け系や足払い系の技でダウンさせられそうなときは、Dを押しっぱなしにしておくと壁受け身やダウン回避が可能。一部、「ダウン回避不能だが空中復帰は可能」という技もあるので、慣れるまでは下記の操作を心掛けるといい。

浮かされたり吹っ飛ばされたら……
D押しっぱなしで A＆Bを連打！

ヒット数が増えると、空中復帰が取りやすくなる。忘れず連打しておこう。

壁受け身を使って無駄な追撃を回避することで、ダメージを抑えられる。

あるかなひみつメモ ●**空中復帰、壁受け身、ダウン回避補足**：空中復帰の動作中は無敵だが、投げ技はくらってしまう。動作開始から一定時間後はホーミングでキャンセルできるので、うまく相手から逃げよう。壁受け身も投げ技はくらってしまうが、レバー方向で跳ね返る方向を調整できる。ダウン回避は着地後に投げをくらうようになるが、同時に必殺技や超必殺技、各種ホーミングでキャンセル可能となるぞ。

厳しい攻めはこれで切り返せ！
ガードキャンセルで割り込み＆反撃

ガードキャンセルを使った攻防はとても複雑よ。まずは最低限覚えておきたいことを説明するから、しっかり理解して実戦に役立てて。

ガード硬直中にDを押すと、ホーミングゲージを1本使ってガードキャンセルが可能。前後の2種類があり、レバーによって使い分けられる。

レバー前方向の場合、相殺判定を持った赤いオーラをまとって前進する（土と風のアルカナ選択時は除く）。相手の攻撃を受けても相殺となり、その際はジャンプやガード以外の行動でキャンセル可能。また、相殺の有無に関係無く、ある程度進めば必殺技や超必殺技を出せるようになる。

レバー後ろ方向の場合は⬅＋Dと同様の動作を取るが、出始めから長い無敵時間がある。地上版は着地前に空中必殺技を出すことができるぞ。

➡＋Dから反撃を狙う流れ

発生の早い必殺技を持っているキャラは、直接それで反撃するのが安定する。出始めに無敵時間のある技であれば、なお有効だ。

相殺が発生した場合は、お互いがほかの行動でキャンセルできるため読み合いになる。発生の早い技や無敵時間のある技で相手の技をつぶすのが基本だが、相手が無敵技を出すと読んだら様子を見ることも重要だ。

攻撃側の注意点

ガードキャンセルは、狙いやすく強力な防御手段。攻撃側はこれに細心の注意を払いつつ行動したい。

まず覚えたいのが、ヒット確認をしっかりすること。ガード時に毎回アルカナコンボを出し切っていては、ガードキャンセルの的。ヒット確認し、スキの小さい技で止めよう。

そして相手にガードキャンセルをされた場合、相殺発生後に無敵時間のある技でキャンセルするといい。相手が超必殺技を出してきたら、暗転演出を確認した後、無敵時間のある技を出してつぶすことも可能だ。

落ち着いて無敵技を出せば、相手の技をつぶしやすい。無敵技か無いキャラは、無敵技を持つアルカナに変えてみるのも手だ。

相殺とは？

お互いの攻撃判定、もしくは攻撃判定と相殺判定がぶつかると、相殺が発生する。相殺後は、ジャンプなどの移動系動作や、各種攻撃でキャンセルが可能。相殺発生時に何もしないと、そのまま技を出し切ってスキが生じてしまうので注意。

相殺が発生！　こんなときはとりあえずAを連打しておくのが、比較的簡単かつ安全だ。

開発室直送バラエティ
ARCANA SIGNALS

開発室とプレイヤーをつなぐバラエティコーナー、今月も好調発信中！　次号からはさらに濃い新規企画を、いろいろと開始予定ですよーっ！

応援、かたじけない。

ジャケ買い人気投票、1位は“朱鷺宮 神依”！

12月号の“ARCANA SIGNALS”で募集した、掟破りのゲーム稼働前人気投票「ジャケ買い人気投票」　見事1位の栄誉に輝いたのは、凛々しい姿と日本刀がベストマッチの千年守・朱鷺宮 神依！　1位を記念して、開発室より特製描き下ろしを頂きました！　ほっこりこのはも可愛いですね☆　ちなみに、2位はリーゼ、3位は頼子が入っています。投票、ありがとです！

感謝！　人気投票応援投稿！

（埼玉県　UZ君）
☆コインを入れたら迷わず選ぶべし！ ためらっちゃ駄目だ！

（東京都　シアカーン君）
☆惜しくも4位止まりだったきら様！　発売後は人気が上がるかも？

（京都府　呆虚さん）
☆一目見て「買い！」という方が多かったようです。ぜひ使ってみてね！

（愛知県　御影道行君）
☆いきなりシケていいのか!?　早くもネタ要員として愛されそうなはぁと様。

アルカナグッズ発売決定！ 冬コミにて先行発売!!

話題沸騰中の「アルカナハート」ですが、早くもグッズの発売が大決定！　まずは第1弾として、ラミカードとテレホンカードがお目見え！　冬コミのエクゾーストブースにて先行発売予定なので要注目！

■台紙付きラミカード（全10種類）　¥189（税込み）
※冬コミ会場では全10種類セット[illegible]（イベント限定特典付き）のみ
■台紙付きテレホンカード（1種類）　¥1,500　販売元/エグゾースト

アルカナグッズ スペシャルプレゼント
今回ご紹介したアルカナハート・キャラクターラミカードの10種類セット（イベント限定特典ラミカード1枚付き）を、抽選で5名の方にプレゼント！　応募要項はP74を参照のこと。なお、上記のグッズの一般販売は、1月中旬を予定しているとのこと。詳しくはコチラを！　http://www.exhaust-web.com/

しっかりチェックして忘れずに活用しよう

全キャラ&全アルカナコマンド表

天使さんによって技が変わるから、コマンドを覚えるのって大変たよね♪　そんなみんなのために、全部のコマンドをまとめて掲載しちゃうよ♪

全キャラクターコマンド表

愛乃はぁと

特	地上:→+B／空中:←+B、下方向+C	
必	はーとふるぱんち	→↓↘+攻撃(地／空)
必	鉄拳ぱんち	↓↘→+攻撃(地)
必	りぼんびーむ	←↓↙+攻撃(地)
必	必殺きっく	↓↙←+攻撃(空)
超	すっごいはーとふるぱんち	→↓↘+AB同時押し(地／空)
超	愛の鉄拳はんち	↓↘→+AB同時押し(地)

廿楽 冴姫

特	地上:→+B／空中:←+B、↘+C	
必	クラウ・ソラス	↓タメ↑+攻撃(地)
必	ブリューナク	←タメ→+攻撃(地)
必	フラガラッハ	→↓↘+攻撃(空)
必	オルナ	↑タメ↓+攻撃(地)
超	リア・ファイル	↓↙←+AB同時押し(地／空)
超	ガルフ・ダグザ	↓↘→+AB同時押し(地)

朱鷺宮 神依

特	地上:→+A、↘+B／空中:前方向+A、下方向+C	
必	功刀(くぬぎ)	↓↓+AorB(地)
必	閏間(うるま)	←↙↓↘→+攻撃(地)
必	吐切(はばき)	←タメ→+攻撃(地)
必	天鎖(てんざ)	←↓↙+攻撃(空)
必	斯封(こうふ)	→↓↘+攻撃(地／空、空中はAとBのみ)
必	業刎(わさはね)	↓↓+攻撃(空)
超	無怨(むおん)	↓↘→+AB同時押し(地)
超	枯霊(こだま)	→↘↓↙←+AB同時押し(地)
超	逝斬(せいざん)	←↓↙+AB同時押し(空)
超	死祀(しまつり)	地上斯封成立中に↓↓↓+AB同時押し(3ゲージ消費)

このは

特	地上:←+A、→+B、↘+B／空中:下方向+C	
必	手裏剣	↓↘→+攻撃・攻撃・攻撃(地)
必	苦無	↓↘→+攻撃(空)
必	疾風突き(はやてづき)	→↓↘+攻撃(地)
必	このは隠れの術・地	↓↙←+攻撃(地)
必	このは隠れの術・天	←↓↙+攻撃(地)
必	土遁の術	↓↓+攻撃(地)
必	変わり身の術	→↘↓↙←→+攻撃(地)
必	むささびの術	↓↙←+攻撃(空)
必	飯綱落としの術	レバー 1回転+攻撃(空)
必	隼蹴り	↓↓+攻撃(空)
必	転がり	隼蹴りの着地硬直中に←or→+攻撃(地)
超	このは百分身の術	↓↘→+AB同時押し(地)
超	このは落としの術	↓タメ↑+AB同時押し(地)

春日 舞織

特	地上:→+A、↘+A、→+B、↘+B	
必	雪花の舞(せっかのまい)	→↓↘+攻撃(空)
必	桜花の舞(おうかのまい)	→↓↘+攻撃(地)
必	街風駆け(つむじがけ)	←↓↙+攻撃(地)
必	雷呻落とし(らいしんおとし)	↓↓+攻撃(地)
必	飛計路翔け(ひけしかけ)	↓↘→or↓↙←+攻撃(地／空)
超	破魔の獅子吼(はまのししく)	←↓↙+AB同時押し(地)
超	退魔の瑞鶴(たいまのずいかく)	↓↘→+AB同時押し(地)
超	神来社の矢(からいとのや)	→←↙↓↘→+AB同時押し(地)
超	神来社の矢 鼓舞 (からいとのや こぶ)	神来社の矢中に ←↙↓↘→+AB同時押し(地)
超	神来社の矢 神座 (からいとのや かむくら)	神来社の矢 鼓舞中に ←↙↓↘→+AB同時押し(地)

美凰

特	地上:←+A、→+B	
必	白虎崩虔(びゃっこほうけん)	↓↙←+攻撃(地)
必	青龍亢山(せいりゅうこうざん)	→↓↘+攻撃(地)
必	玄武踏陣(げんぶとうじん)	↓↘→+攻撃(地、3回連続入力)
必	朱雀宝輪(すざくほうりん)	↙↓↘→+攻撃(空)
必	地克転身(ちかつてんしん)	←↓↙+攻撃(地)
超	四聖王道(しせいおうどう)	↓↙←+AB同時押し(地)
超	天部仙掌(てんぶせんしょう)	↓↙←+AB同時押し(空)
超	麒麟靠撃(きりんこうげき)	→↓↘+AB同時押し(地)
超	大炮殲光(たいほうせんこう)	麒麟靠撃ヒット後に ↓↘→×3+AB同時押し(地)

リリカ・フェルフネロフ

特	地上:←+B、→+B	
必	トルネードエッジ	→↓↘+攻撃・↓↘→+攻撃・ ↓↘→+攻撃(地／空)
必	フリップスルー	↓↙←+攻撃(空)
必	アクセルスライドF	↓↘→+攻撃(地)
必	アクセルスライドB	↓↙←+攻撃(地)
必	ハイプレッシャー	アクセルスライド中に AC同時押し(地)
必	クイックエア	アクセルスライドF中に↓↘→+A(地)
必	ウォールステップ	アクセルスライドB中に↓↘→+A(地)
必	スピードブレード	アクセルスライド中に↓↘→+B(地)
必	ヒールカッター	アクセルスライド中に↓↘→+C(地)
超	ハリケーンスパイラル	↓↘→+AB同時押し(地／空)
超	サイクロンストーム	↓↙←+AB同時押し(地)

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

特	地上:→+B／空中:下方向+C	
必	緋の瞳のレーツェル	→↘↓↙←→+攻撃(地)
必	別たれたゼーレ	人形収納時に↓↘→+攻撃(地／空)
必	バーレは軽やかに	人形分離時に ↓↘→+攻撃(押しっぱなし)(地)
必	抗えぬボイゲン	↓↙←+攻撃(地／空)
必	狂おしきベレン	←↓↙+攻撃(地／空)
必	ヴェヒタァの微笑み	→←→+攻撃(地／空)
必	ヴェルトは残酷で	↓↓+攻撃(地／空)
必	無垢なるラーデン	→↘↓↙←+攻撃(地／空)
超	ベトルークの朱い涙	↓↘→+AB同時押し(地)
超	死に誘うゲベル	人形収納時に ↓↙←+AB同時押し(地／空)

安栖 頼子

特	地上:→+A、↘+A、→+B、↘+B 空中:↙+C、→+C、↘+C、↙or↓+C	
必	襲い来る地獄の制裁	↓↘→+攻撃(地／空)
必	噴き上がる奈落の苦悶	←↓↙+攻撃(押しっぱなし)(地)
必	降り注ぐ魔界の報復	↓↙←+攻撃(空)
必	古のタリズマン	→↘↓↙←→+攻撃・ 任意のレバー入力(地／空)
必	古のタリズマン(追加入力)	↑↙↖↗↘↑ ↑↘↗↖↙↑ ↓↗↘↙↖↓ ↓↖↙↘↗↓
超	世界を統べる魔王の威光	↓↘→+AB同時押し(地)
超	生死を御する禁忌の魔術	→↘↓↙←+AB同時押し(地)

大道寺 きら

特	空中:下方向+C	
必	きら様ドライバー	レバー 1回転+攻撃(地)
必	フライングきら様ドライバー	↓↙←+攻撃(空)
必	大道寺バンカーバスター	→↘↓↙←+攻撃(地)
必	脳天直撃バックドロップ	大道寺バンカーバスター中に 攻撃(地)
必	江古田式ロケット砲	→↓↘+攻撃(地)
必	江古田式グレネード	←↓↙+攻撃(地)
超	アルマゲドンバスター	レバー 2回転+攻撃(地)
超	フライングアルマゲドン	→↘↓↙←×2+攻撃(空)

全アルカナコマンド表

愛のアルカナ　パルティニアス

属	トラペズィオ	2段ジャンプ下降中にレバー上要素(空)
必	ロズ スフェラ	↓↘→+D(地／空)
必	ロズ トクソ	→↓↘+D(地／空)
必	ロズ キクロス	↓↙←+D(押しっぱなし)(地／空)
超	トリス スフェラ	↓↘→↓↘→+D(地／空)
超	ウラニオ トクソ	→←↙↓↘→+D(地／空)
AF	プラニタリオ	ABC同時押し(地／空)
AB	イリオス スフェラ	↓↘→+ABC同時押し(地)

雷のアルカナ　ヴァンリー

属	ファリィム	→+Cor↘+Cタメ(地)
属	エンスィーム	→→(地)
必	スカルト エルム	↓↘→+D(地／空)
必	クリィーオフ	相殺発生時に→↓↘+D(地／空)
超	フェアルグ ロルグ	↓↘→↓↘→or↓↙←↓↙←+D(押しっぱなし)(地／空)
超	エムローン エナッド	→↘↓↙←→+D(地)
AF	ドリィハロッグ	ABC同時押し(地／空)
AB	ブロデュール アナム	↓↘→+ABC同時押し(地)

時のアルカナ　アヌトゥパーダ

属	塵染の意(じんせんのい)	←←(地)
属	因果の意(いんがのい)	→+Cor↘+Cタメ(押しっぱなし)(地)
属	虚空の意(こくうのい)	→+D(地)
必	離縛の意(りばくのい)	↓↘→+D(地／空)
超	無量光の意(むりょうこうのい)	↓↘→↓↘→+D(地／空)
AF	金剛輪の意(こんごうりんのい)	ABC同時押し(地／空)
AB	本不生の意(ほんふじょうのい)	↓↘→+ABC同時押し(地)

樹のアルカナ　モリオモト

必	蔦	↓↘→or→↓↘+D(地／空)
必	引き寄せ	蔦ヒット時に←+D(地／空)
必	種蒔き	↓↙←+D(押しっぱなし)
超	養分吸収	↓↘→↓↘→+D(地／空)
超	花満開	↓↙←↓↙←+D(地／空)
AF	恵みの光	ABC同時押し(地／空)
AB	禁断の実と花	↓↘→+ABC同時押し(地)

土のアルカナ　オホツチ

属	磐石(ばんじゃく)	→+Cor↘+Cタメ(地)
属	岩戸(いわと)	→+D(地)
必	要石(かなめいし)	→↓↘+D(地／空)
必	開地門(かいちもん)	←↙↓↘→+D(地／空)
超	開地門 殺鬼道(かいちもん さっきどう)	→←↙↓↘→+D(地／空)
超	開天府 滅鬼陣(かいてんぶ めっきじん)	↓↘→↓↘→+D(地)
AF	地霊尊 軍奉行(ちれいそん いくさぶぎょう)	ABC同時押し(地／空)
AB	大土神 大祓詞(おおつちのかみ おおはらえことば)	↓↘→+ABC同時押し(地)

火のアルカナ　ランゴン

属	操火将(そうかしょう)	→+Cor↘+Cタメ(地)
必	火仙弋(かせんよく)	↓↘→+D(地／空)
必	火攻焔(かこうえん)	→↘↓↙←+D(押しっぱなし)(地／空)
超	轟天焦(ごうてんしょう)	↓↘→↓↘→+D(地／空)
超	火孔覇(かこうは)	→↘↓↙←→+D(地／空)
AF	跳澗閻羅(ちょうかんえんら)	ABC同時押し(地／空)
AB	插翅大聖(そうしたいせい)	↓↘→+ABC同時押し(地)

風のアルカナ　テンペスタス

属	オーラ	2段ジャンプ後、再度ジャンプ入力 空中ダッシュ(前後)後、再度空中ダッシュ(前後)入力
属	ヴェロクス	↓+D(空)
属	スクトゥム	ガード硬直中に→+D(地／空)
必	シキリス	↓↘→+D(地／空)
必	ヴェルテクス	↓↙←+D(地／空)
超	ファルクス	↓↘→↓↘→+D(連打)(地／空)
AF	リベラリス	ABC同時押し(地／空)
AB	アブ-オレオ	↓↘→+ABC同時押し(地)

闇のアルカナ　ギーァ

必	ズィヒェル	↓↘→+D(地／空)
必	シェーレ	→↓↘+D(地／空)
必	ファレン	↓↙←+D(地／空)
超	マルテルン	↓↘→↓↘→+D(地／空)
AF	フルーフ	ABC同時押し(地／空)
AB	シュヴーァ	↓↘→+ABC同時押し(地)

魔のアルカナ　ディウー・モール

必	アンプウゾネ	↓↘→+D(地／空)
必	デシリュール	→↓↘or←↓↙+D・ 任意のレバー入力(地／空)
超	サクリフィス	↓↘→↓↘→+D(地)
超	ミルワール	←↙↓↘→←+D(地／空)
超	アンヴァリデ	→↘↓↙←→+D(地／空)
AF	アバトワール	ABC同時押し(地／空)
AB	エグゼキュスィオン	↓↘→+ABC同時押し(地)

水のアルカナ　ニプトラ

属	カデュス	→+Cor↘+Cタメ(地)
必	プルヴィア	↓↙←+D(地／空)
必	スティリア	↓↘→+D(地／空)
必	カタラクタ	→↓↘+D(地／空)
超	ニトルム	レバー 1回転+D(地／空)
超	プレプルヴィウム	↓↙←↓↙←+D(地／空)
AF	プグナクルム	ABC同時押し(地／空)
AB	レグヌム	↓↘→+ABC同時押し(地)

あるかなひみつメモ　●技コマンド表と各種略号の見方：属=属性効果、必=必殺技、超=超必殺技、AF=アルカナフォース、AB=アルカナブレイズ、「・」前後の操作を順に入力、(地)=地上のみ可能、(空)=空中のみ可能、(地／空)地上、空中のどちらでも可能　【】アルカナコンボでのつなぎ、=キャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶=ジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓗ▶=ホーミングキャンセルでのつなぎ

愛乃 はぁと
Aino Heart

けん制技、対空技、無敵技と、一通りの技がそろっているはぁと。ジャンプ攻撃が強いので、攻め、待ち、どちらのスタイルもこなせるぞ。

Text ケンちゃん

技解説

●主要通常技

立ちBはかなり早いタイミングで上半身に相殺判定が発生するので、対空技として便利。立ちCはスキが小さい上、上半身に相殺判定が発生するのでけん制に使おう。➡+Bは下半身に相殺判定を持つので、攻撃位置の低い攻撃をつぶしやすい。ジャンプキャンセルが可能なのも利点だ。

ジャンプAは対空、跳び込みの両方で役立つ。ジャンプ中下方向+Cは、空中ヒット時に相手をたたき落とす効果を持つ。地上ヒット時ののけぞり時間が長いので、跳び込みに使ってもいい。⬉+Cは相手を打ち上げるアッパー。ヒット時と最大タメガード時は、ホーミングキャンセルから追撃を狙えるぞ。

対空に使える立ちB。ほぼ確実に相殺を取れるので、立ちAまで仕込んでおき……

ヒット時はジャンプキャンセルして空中連続技へ。最後は必殺きっくで締めよう

●必殺技

はーとふるぱんちは跳び上がりつつ拳を突き上げる技で、ABCいずれも出始めから攻撃発生後まで無敵時間がある。切り返しには、最も無敵時間が長いCが使いやすい。

突進技の鉄拳ぱんちは、A～Cの順で移動距離は伸びるが、発生は遅くなる。Aはスキが小さくガードされても有利なので、けん制、連続技の両方で活用できる。また、強は動作の途中から攻撃後まで、飛び道具を跳ね返す性能を持っているぞ。

りぼんびーむは、前方に小さく跳ねてからハート形のビームで攻撃。発生は遅いものの動作開始直後から足元が無敵になり、相手に当てれば大幅に有利な状況を作り出せる。移動距離はAが最も短く、強が長い。

必殺きっくは、空中で回転してから急降下しつつ蹴りを放つ。Aは回転時に高く上昇するが、前方への移動距離は短い。逆にCはあまり上昇せず、前方へ大きく移動。Bはその中間だ。着地のスキが小さくめくりを狙えるので、奇襲として活用可能。ヒット時に相手をたたき落とせるので、連続技の締めに使ってもいい。

●超必殺技

すっごいはーとふるぱんちは、はーとふるぱんちの強化版。無敵時間を生かして割り込みに使ったり、空中での連続技に組み込んでいこう。

愛の鉄拳ぱんちは鉄拳ぱんちの強化版に当たる技で、無敵時間はほとんど無いが発生が早く連続技に使いやすい。立ちCやAorB鉄拳ぱんちからキャンセルでつなぐのが一般的だ。

すっごいはーとふるぱんちは、最後の1段をホーミングキャンセルすれば……、

吹っ飛んだ相手に追撃できる。無敵時間を生かした切り返しから連続技を狙え!

基礎攻略

攻撃位置の高い技に強い立ちCと、逆に攻撃位置の低い技に強い➡+Bでけん制し、どちらもヒット確認してⒸA鉄拳ぱんちⒸ愛の鉄拳ぱんちとつなぐのが基本。相手がけん制技を嫌がってジャンプするようなら、立ちBやジャンプAで迎撃しよう。

立ちBは対空に使うと相手のジャンプ攻撃と相殺しやすいので、常に立ちAまで仕込んでおくといい。立ちBヒット時は、そのままジャンプキャンセルして連続技へ。相殺発生時は立ちA（→立ちB）からジャンプキャンセルして連続技を決めよう。

はぁと側から攻め込むときは、ヒット時に連続技を決めやすいジャンプ中下方向+Cが役に立つ。低空空中ダッシュで奇襲を仕掛けるなら、【A→下方向+C】を使うといいぞ。

相手のガードを崩すためには、主に投げを使っていく。普段はホーミングキャンセルから追撃できるニュートラル投げを使うのが基本だが、投げ抜けをするような相手にはレバー入れ投げを使ってダウンを奪い、起き上がりを攻めるといい。

連続技

Ⅰ ➡+Bor立ちCⒸA鉄拳ぱんちⒸ愛の鉄拳ぱんち

Ⅱ 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】ⒸA鉄拳ぱんちⒽ（➡+D）→【立ちA→立ちB】Ⓙ【B→⬅+B】Ⓙ【B→⬇+C】

Ⅰはけん制から狙う連続技。Ⅱはきら以外に決まるもので、A鉄拳ぱんち後はレバー➡でDを押し続けてホーミングキャンセルし、すぐに立ちAをヒットさせよう。なお、立ちBを➡+Bに変えれば、低空空中ダッシュBにつなぐことも可能だ。

相手のけん制技の打点を考え、立ちCと➡+Bを使い分ける。

ヒット時は確認してからA鉄拳ぱんちへつなぐのが理想だ。

属性効果&技解説

あるかなひみつメモ ●はぁと補足：必殺きっく、ジャンプB、ジャンプ中下方向+Cは後ろ側の攻撃判定が大きく、めくりを狙いやすい。レバー入れ投げでダウンを奪った後は、これらの技で相手のガードを揺さぶろう。アルカナは超必殺技の火孔覇で連続技を伸ばすことができる上、⬉+C（最大タメ）でガードを崩しつつ連続技を決めたときのダメージが跳ね上がる、火のランゴンが有力候補だ

接近戦に持ち込めば攻めも守りもこなせるわ。

技解説

●主要通常技

主戦力となるのは立ちBとしゃがみC。立ちBは横方向に長くジャンプキャンセルが可能なので、けん制技として役立つ。しゃがみCはスライディングで、前進するためリーチが長め。主に中間距離で出していきたい。ガードされると不利な状況になるが、キャンセル可能なのでAブリューナクなどでフォローしよう。

対空技として役立つのは、早いタイミングで相殺判定が発生する➡+B。相殺することを見越して、あらかじめ立ちAまで仕込んでおくといい。

ジャンプ攻撃は上下に強いAがオススメ。空対空で相手の下から出せば、負けることはほぼ無い。⬋+Cは下に判定が強く、ジャンプ直後に出せば中段として使うことが可能だ。

●超必殺技

クラウ・ソラスは無敵時間こそ無いが、AorBなら空中ガード不能なので対空として役立つ。相殺が発生した場合はジャンプAでフォローしよう。

ブリューナクはガード時に大幅不利となるBやCは控え、Aで出すのが基本。発生が早いので、しゃがみCなどからキャンセルで出せば連続ヒット。スキが小さくめり込ませなければガードされても有利なので、攻めを継続したいときにもオススメだ。

フラガラッハは昇りで出せば中段として使えるが、見切られやすいので空中連続技に使うのがメイン。ダウンを奪える貴重な技なので、空中連続技は必ずこの技で締めよう。

オルナは中段技で、ガード時の跳ね返り後は行動可能。上タメというコマンドが難点だが、連係やジャンプ中にうまくタメて出していきたい。

オルナは中段技だがコマンドに難アリ。連係中にタメを作ろう。

●超必殺技

リア・ファイルは、出始め～攻撃発生後まで無敵時間がある優秀な技。対空として使う場合は引き付けて出す必要があるが、横方向へのリーチが長いため割り込み時は無類の強さを発揮する。連続技で近い間合いからAブリューナクを決めたときは、キャンセルでこの技につなごう。

ガルフ・ダグザは発生が遅く無敵時間はほぼ無いが、立ちCをキャンセルして出せば連続ヒット。威力が高いので、投げ後など確定で決められる場面ではこれを使っていこう。

リーチに優れた立ちB。中間距離のけん制に使っていきたい。

フラガラッハは空中連続技の締めに。ダウンを奪えるぞ。

切り返しで猛威を振るうリア・ファイル。冴姫の主力技だ。

甘楽 冴姫
Tsuzura Saki

けん制技が強くオーソドックスな闘い方ができる上、地上のラッシュから狙える崩しが強力。割り込み技も強いので、接近戦に持ち込むのが重要だ。

Text:ゆきのせ

基礎攻略

冴姫は攻めが強いキャラだが、接近するにはまず、相手の様子を見つつけん制することが重要。中間距離では立ちBやしゃがみCでけん制し、相手がジャンプするようなら➡+Bやクラウ・ソラスで迎撃しよう。

ジャンプAも対空として有効。上に判定が強いので、ジャンプ中の相手を追いかけるように出せば、ほとんどの技に勝てるぞ。また、ジャンプCを置いておくように出すのも強力。出した後はほぼ着地まで行動不能となるので、下降中に出していこう。

けん制と対空でペースをつかんだら、一気に攻めるチャンス。接近戦に持ち込み、フロントステップからのニュートラル投げやジャンプ中⬋+C(昇り)などでガードを崩そう。

切り返しは主にリア・ファイルを使っていく。ガードされてもホーミングキャンセルでフォローできるので、ホーミングゲージがあれば強気で出せるぞ。ただし、超必殺技なので当然ゲージを必要とする。連続技ではできるだけゲージを使用せず、常にゲージを確保しておきたい。

I 〔しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC〕Ⓒ Aブリューナク Ⓒ リア・ファイル Ⓗ（ニュートラルD）→〔B→⬅+B〕Ⓙ〔B→⬅+B→C〕Ⓒ Cフラガラッハ

II ニュートラル投げ Ⓗ（➡+D）→〔しゃがみB→立ちC〕Ⓒ ガルフ・ダグザ Ⓗ（ニュートラルD）→〔B→⬅+B〕Ⓙ〔B→⬅+B→C〕Ⓒ Cフラガラッハ

Iはゲージを使用するが、高威力なので狙っていきたい連続技。ただし、間合いが遠いとリア・ファイルの最後の1段が当たらないので注意。ニュートラル投げからは、IIでダメージを与えよう。➡+Dを長めに入力して、しっかり接近するのがコツだ。

対空に使える➡+B。発生は遅いが相殺を起こしやすいので、立ちAまでセットで使おう。

ニュートラル投げ後はホーミングキャンセルを使い、連続技で大ダメージを与えよう。

■属性効果

ファリィムは➡+Cや⬅+Cのタメ動作中に、エンスィームはフロントステップ中に相殺判定が付加される。

特に、フロントステップ中に相手の技をくらうリスクを軽減できるエンスィームは強力。動作開始直後から相殺判定が発生するため、相手のジャンプ攻撃に合わせつつ相殺後に発生の早い技を出せば、対空としても使えるのだ。

■必殺技&超必殺技

メカルト エルムは相手の居る場所を狙い、落雷を発生させる飛び道具。場所が決まってから落ちるまでに若干タイムラグはあるが、出始め以外は攻撃をくらっても消えない。相殺発生時のみ出せるクリィーオフは、発生とリーチに優れ、発生直前まで無敵だ。

フェアルグ ロルクは、コマンドで雷の方向が変わる連続落雷。ボタン押しっぱなしで雷が落ちるのを遅らせられるので、起き攻めに使うと有効だ。

エムローン ヨナットは自分の周りに多段ヒットする雷を落とす技で、無敵時間は無いが連続技に組み込める。

■アルカナフォース&アルカナブレイズ

ドリィハロッグ中は、ホーミング移動に相殺判定が付加される。

プロデュール アナムは、発動後にかなり遅れて落ちてくる飛び道具。発動直後は無防備なので、起き攻めで使おう。

発生が早いクリィーオフ。とっさに出すのは難しいが、ほとんどの技のスキにヒットし、相手が技を出していても打ち勝ちやすい。

あるかなひみつメモ
●冴姫補足：➡+Bは対空技として優秀だが、ガード状態から出そうとするとブリューナクが暴発しやすい。対空に使うときは、ガード方向にレバーを入れていない状態から狙っていこう。
●ヴァンリー補足：ドリィハロッグ発動中は、ホーミングで相手を追いかけるといい。相殺が付いているので、簡単に迎撃されることはない。接近戦に持ち込みやすくなるぞ。

この刃の間合いと堅守に敵う者は無し。

朱鷺宮 神依
Tokinomiya Kamui

逝斬と斯封を使った防御は堅固の一言。逆に小回りの利く技が少ないので、長いリーチを生かして中間距離からじっくり体力を奪っていこう。

Text:MVP

技解説

●主要通常技

立ちBは出始めの胴体付近に相殺判定があり、リーチが長いため地上戦の要となる。⬊+Bは攻撃判定こそ強くないが、空中ガード不能なので対空に使える。ジャンプキャンセルから空中連続技を狙おう。ジャンプ攻撃はAが判定、Bがリーチに優れ、どちらもジャンプキャンセル可能だ。

●必殺技

功刀は自分の体力を消費し、Aだとパワーゲージ、Bだとホーミングゲージを1本増やす技。体力の消費量が多い（特にA）のが難点だ。

閻間は一定距離を疾走する突進技で、相手に当たるとさらに斬りを出す。地上ヒット時はAがのけぞり、Bが浮かせ、Cが壁吹っ飛ばしとなり、主にAを空中連続技で使用する。Aなら

⬊+Bは空中ガード不能なので、さまざまな状況で活躍。

C斯封は、攻撃位置が低い技なら下段技以外も取れる。

ガード時、空振り時共にスキが小さいため、移動手段としても使える。

吐切は射程のある飛び道具。Aは射程が短いもののスキが小さく、ガードさせればかなり有利となる。BやCは刀を振るモーションにも攻撃判定があり、順に射程が長くなる。

天鎖は円を描くように攻撃する技で、しゃがみガード不能。主にCを空中連続技の締めに使おう。

斯封は当て身技で、相手の技の攻撃判定を問わず、当て身判定のある場所（光っている鞘の部分）に攻撃を受けると反撃する。成功時の反撃は、Aは相手を浮かせ、Bは壁に吹っ飛ばし、Cはダウンを奪う。AとCは、ホーミングキャンセルから追撃できるぞ。空中版はAが横方向、Bが斜め下方向に対応している。なお、当て身判定は動作開始直後から発生し、飛び道具を跳ね返す効果も持っている。

垂直に急降下しつつ攻撃する業刎は、ヒット時はダウンを奪い、ガードされても有利な高性能技。めくりも狙えるので、接近手段の要になる。

●超必殺技

無怨は高速で突進しつつ一閃する技。攻撃判定が低い位置にあるので、空中の相手には当てにくい。

枯霊は射程の長い飛び道具で、発動後にAorBを押しっぱなしにすると、射出を遅らせられるのが特徴。

逝斬は天鎖の超必殺技版。発生が早く発生後まで無敵時間が続くので、ガードキャンセル⬅+Dから出すと強力な割り込み＆反撃手段となる。

ガードキャンセル⬅+D↓逝斬は、最高の切り返し手段。頼れる無敵時間を持つ。

キャンセルしてアルカナの超必殺技につなぐことも可能。相手にとっては脅威だ。

基礎攻略

地上戦は【立ちB→立ちC】でのけん制がメイン。ヒット時は無怨を決め、ガード時は吐切に連係させよう。

空中戦ではリーチの長いジャンプBが使いやすいが、相手が強力なジャンプ攻撃を持っている場合はAの方が信頼できる。Aを使う場合はBまで入力しておき、ヒット時は2段ジャンプから連続技を決めよう。また、ジャンプやホーミングなどで相手の上を取ったら、迷わず業刎で接近だ。

うまく近付けたら、投げとしゃがみA始動のアルカナコンボを使い分けてダメージを与える。間合いが少し遠いと感じたら、しゃがみBから空中ダッシュで接近し直そう。

相手が接近戦を嫌って空中に逃げたときや、ジャンプ攻撃を低い位置で空中ガードさせたときは、空中ガード不能の⬊+Bの出番。攻め込まれたときに使うとつぶされやすいので、相手の空中ガードを狙うのが重要だ。

相手に攻め込まれたときは、地上技に対してはガードキャンセル⬅+D→逝斬、ジャンプ攻撃に対してはA斯封が有効。一気に形勢逆転だ。

連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ A閻間（2段目）Ⓗ（➡+D）→⬊+BⒿ【A→B→C】Ⓒ C天鎖

Ⅱ A斯封orニュートラル投げⒽ（ニュートラルD）→【A→B】Ⓙ【B→C】Ⓒ天鎖Ⓒ逝斬

Ⅰは、近ければA閻間をB吐切にしてもいい。ホーミングキャンセルを使わずに、フロンとステップ⬊+Bで拾えるぞ。Ⅱは当て身技や投げからの追撃。相手が高く浮くので、ホーミングキャンセルはDを押し続け、相手に追い付いてから追撃しよう。

低い位置でジャンプ攻撃を空中ガードさせたときは……、

⬊+Bを狙う。ガードキャンセルされない限り確定するぞ。

➡+Dを筆頭に、特殊な性質の属性効果や技が多いため扱いにくいが、時を止められれば追撃確定だ。

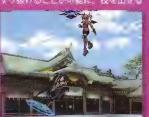
Text:MVP

属性効果＆技解説

●属性効果

[illegible]の意でバックステップに付く残像は、相手の攻撃を一発分無効化できる。その際は相手のみにヒットストップが生じるため、反撃を狙いやすい。ただし、バックステップの無敵時間が切れた後に本体と残像の両方に攻撃が当たると、本体の方がくらってしまう。

因果の意は、➡+Cや⬊+Cが最大タメでその場に設置可能となる（ボタンを離すと発動）。本体が攻撃をくらうと消えてしまう点と、通常の➡or⬊+C最大タメが持つ「ガードされても吹っ飛ばす効果」は無くなる点に注意。

虚空の意は➡+Dが変化し、相手をすり抜けることが可能に。技を出せるようになるまでが遅く、連続技に使いにくいのが難点。なお、やられ判定はその場→移動先と一瞬でワープする。

無量光の意を決めて相手が無防備になったら、ホーミングで追いかけて連続技を決めよう。これなら相手の位置に左右されない。

●必殺技＆超必殺技

[illegible]の意は一定距離を進む光の弾で、ヒット時は相手が一瞬スローに。

無量光の意はヒットした相手にくさび状のタイマーをセットする技で、くさびが無くなると相手が一定時間、完全に無防備となる。連続技を決めよう。

●アルカナフォース＆アルカナブレイズ

金剛輪の意は、発動中残りタイムの減少が停止するのが特徴。本不生の意は発動こそ遅いが、発動すれば相手がタイマーゲージ切れまで無防備に！

あるかなひみつメモ

●神依補足：特殊技は⬊+Bのほか、➡+A、ジャンプ中➡+Aがある。ジャンプ中➡+AはジャンプAよりリーチか長いので空中連続技に使いやすく、ジャンプAから出すこともできるぞ。

●アヌトゥパーダ補足：無量光の意で無防備にした相手がダウン状態だと、しゃがみBなどでのダウン追い打ちしか決まらない。無量光の意ヒット後は、守りを固めるか逃げ回るのが基本だ。

高い機動力と優秀な飛び道具、接近戦の強さを併せ持つこのは。操作や状況判断が忙しい分、やり込むほどに強くなれる非常に面白いキャラだ。

Text：ハメコ。

技解説

●主要通常技

立ちAはリーチこそ短いが、発生が全キャラ中で最も早いため、有利な状況や相殺後に出せばつぶされにくい。しゃがみAは発生こそ普通だが、立ちAよりもリーチが長いので、フロントステップからはこちらを。

↘＋Bは上方向に相殺判定が発生するので、対空に使うと面白い。相殺後はジャンプ状態なので、ジャンプAから連続技を狙おう。しゃがみCは下段のスライディング。フロントステップから出すと移動距離が延びるので、奇襲に使うのも悪くない。

ジャンプAは立ちAと同じ発生の早さを誇り、空対空や相殺後に出す技として頼りになる。空中投げはホーミングキャンセルから追撃が可能なので、狙う価値は大きいぞ。

→＋Bは空中ガード不能。低空の相手を落とすのに使える。

●必殺技

手裏剣は、追加入力で3発まで連射できる飛び道具。Aで真横、Bで斜め上約30度、Cで斜め上約45度に投げる。A→Bなどの順で、空中もカバーするように出すのが基本だ。

苦無は空中からの飛び道具で、A～Cの順で投げる角度が浅くなる。スキが小さく、けん制に使いやすい。

疾風突きは連続技に役立つ突進技。AとBはガード後わずかに有利なので、攻めの起点としても使える。

このは隠れの術・地＆天は瞬間移動する技で、Aはその場、Bは3キャラ分ほど先、Cは5キャラ分ほど先の、地は地上、天は空中に出現する。

B疾風突きをガードさせた後は、ほぼ密着で有利な状況。続けて立ちAを出せば、無敵技以外ではまず割り込まれない。

土遁の術は地面に潜る技で、竹筒の部分にやられ判定がある。潜った後はレバーで左右に移動でき、上方向orボタンでその場に出現する。

当て身技の変わり身の術は、発生が早いのが利点。成功時の出現位置は、Aは相手目の前の地上、Bは相手目の前の空中、Cは相手背後の地上。

むささびの術は空中でゆっくりと移動する技で、動作中は無防備だが、ボタンや下方向でキャンセルできる。

飯綱落としの術は空中ガード不能の打撃技。空中連続技に組み込むほか、空中ガードを崩すのに使える。

隼蹴りは空中から垂直に落下しつつ蹴りを放つ技で、空振り時は追加入力で移動技の転がりに移行できる。

●超必殺技

このは百分身の術は発生直前まで無敵の突進技で、地上ヒット時は乱舞をたたき込む。発生が遅い分無敵時間が長く、切り返しに使いやすい。

このは落としの術は間合いの狭い投げ技。成立後はレバーを回すと威力が上昇する。タメながら前進できる↘＋Dを活用して狙っていこう。

基礎攻略

リーチが短いので、中距離戦は苦手。高い機動力を生かし、手裏剣や苦無を使って遠距離からけん制しつつ、ホーミングやフロントステップで接近戦に持ち込むのが基本となる。

相手の跳び込みに対しては、発生に優れたジャンプAによる空中戦で対抗したり、↘＋Bで相殺しつつジャンプAを狙いたい。相手のジャンプ攻撃が下方向に強くなければ、タメ中に姿勢が低くなる→＋Cを使って避けつつ攻撃してみるのも面白い。

接近戦ではしゃがみA×2でヒット確認しつつ、ガード時はフロントステップからのニュートラル投げと、相手の暴れをつぶすタイミングでのしゃがみBを使い分けて攻めよう。

なお、接近手段はB疾風突きも頼りになる。ガード後は若干有利なので、暴れつぶしの立ちAとフロントステップ～投げで二択を迫るのだ。

ディフェンス面で頼れるのは、相殺狙いのガードキャンセル→＋D。相殺後に立ちAを出せば、無敵技以外には負けにくい。また、無敵時間の長いこのは百分身の術も強力だぞ。

連続技

Ⅰ 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶B疾風突きⒽ▶（→＋D）→【立ちA→立ちB→→＋B】Ⓙ▶【A→B→C→下方向＋C】

Ⅱ （火のアルカナ）↘＋C最大タメorニュートラル投げor空中投げⒽ▶（ニュートラルD）→【A→B→C】Ⓒ▶火孔覇→2段ジャンプ【C→下方向＋C】

Ⅰは基本となる連続技。B疾風突きを→＋Dでキャンセルした後、ボタンを押し続けてなるべく接近してから立ちAで拾い、空中連続技につなごう。Ⅱは火のアルカナ選択時の高威力連続技。Ⅰの空中連続技部分に組み込むこともできるのだ。

攻める際はフロントステップからのしゃがみA×2が基本。

ガード時はフロントステップからの投げを絡めて崩そう。

けん制の蔦から連続技を狙えるので、中～遠距離戦に難のあるキャラ向け。体力回復効果もうれしい。

Text：ハメコ。

属性効果&技解説

あるかなひみつメモ

●このは補足：飯綱落としの術は投げ技に見えるが、判定は空中ガード不能の打撃技。ジャンプ【A→B】と空中ガードさせた時点で距離や高度が近ければ、続けて出すことで空中ガードを崩せる。

●モリオモト補足：空中版蔦～引き寄せを決めた際は、追撃が難しい。一応、相手よりも高い位置に居る状況で決めたときのみ、2段ジャンプから発生の早い技を出せば追撃できる。

我ら春日一門の連携に死角はありません

春日 舞織
Kasuga Maori

通常技は振りが大きいものが多く、必殺技のほとんどが飛び道具という、特殊な性能を持つ遠距離戦キャラ。必殺技の連係で相手を近寄らせるな!

Text:パチ

技解説

●主要通常技

立ちA、しゃがみAは発生が早く(特に立ちA)、割り込みや連続技の始動に役立つ。⬋+Aは下段なのが利点だ。立ちCは早いタイミングで相殺判定が発生するため、ジャンプ攻撃を引き付けて出せば相殺を起こしやすい。

ジャンプCはリーチが長く、ジャンプの降り際に出せば対地と対空を兼ねたけん制になる。空中ヒット時は相手を地面にたたき落とすぞ。

●必殺技

飛計路翔けは、折り鶴に乗った妹たちが攻撃する飛び道具。⬇⬊➡(小糸)は背後から正面に、⬇⬋⬅(小唄)は正面から手前に向かう。また、Aは低空、Bは中空、Cは上空から出現し、AとBは上昇、Cは下降軌道を取る。

雪花の舞は、コマを地面に放つ技。

➡or⬋+Cの最大タメは、持続時間が長く起き攻めに使える。

ジャンプCは近付こうとする相手をけん制するのに役立つ。

出始めのヒモにも攻撃判定がある。接地したコマはAだと前進、Bだと停滞、Cだと後退し、コマがヒットするとダウンを奪える。なお、舞織が攻撃をくらってもコマは消えない。

桜花の舞は、Aは斜め上、Bは正面、Cは斜め下にヒモを伸ばし、ヒット時は追撃可能な状態で相手を浮かせられる。Aのみ空中ガード不能だ。

雷呻落としは、姉の鼓音が急降下しつつ蹴りを出す。出現位置はAだと舞織の目の前、Bだと相手と舞織の中間、Cだと相手の位置となる。

街風駆けは舞織の背後から鼓音が突進し、相手に近付くと正拳突きを出す。ボタンで移動距離とスキが変わり、Aはズームアウト時の画面4分の1、Bは3分の1、Cは2分の1ほど進み、スキはA～Cの順で大きくなる。

●超必殺技

破魔の獅子吼は雷呻落としの強化版で、相手の真上から出現する。地上ガード時は前方ジャンプから反撃を受けるが、出始めに長い無敵時間があり、切り返しや連続技に便利。

退魔の瑞鶴は小糸、小唄が連続で攻撃する飛計路翔けの強化版。発生前に無敵時間が切れ、小糸&小唄が出現する前に攻撃を受けると消える。

神来社の矢は、正面に矢を放つ技。暗転演出中に追加入力をすると、さらにゲージを消費して神来社の矢 鼓舞、神来社の矢 神座に派生できる。追加入力をするごとに、発生が早くなりダメージがアップするぞ。

街風駆けや破魔の獅子吼は、技が発動すれば舞織が攻撃をくらっても鼓音が出現する。接近戦で困ったらこれらを出そう。

基礎攻略

苦手な接近戦を避け、遠距離から各種飛び道具をばらまいて闘うのが基本。後方ジャンプから飛計路翔けを2連発し(⬇⬊➡+AorB→⬇⬋⬅+B)、さらにAorC雪花の舞を出すなど、弾幕を張って相手を突き放そう。

桜花の舞後は、着地して雷呻落としでけん制するほか、さらに空中でアルカナの飛び道具を出した後、着地で再度ジャンプして飛計路翔け、もしくは雷呻落としでけん制、といったように、各種飛び道具を繰り返し連発する連係を組むのが強力だ。

相手が近付いてくるようなら、ジャンプCでのけん制や、⬇⬋⬅→⬇⬊➡の順の飛計路翔けを交ぜるといい。

飛び道具に対して相手が固まるようなら、それを盾に空中からD押しっぱなしのホーミングで接近。低めにジャンプCをガードさせた後、➡+C最大タメでガードを崩していこう。

接近戦に持ち込まれたら、空中ガード後に⬋(画面端は⬉)のホーミングで逃げたり、地上でA街風駆けや破魔の獅子吼を出し、相手の技にカウンターを狙っていくといい。

連続技

Ⅰ 【しゃがみA→立ちB→立ちC】Ⓒ C桜花の舞→C雷呻落としor破魔の獅子吼

Ⅱ (土のアルカナ)➡+C最大タメⒸ開地門or開地門 殺鬼道

Ⅰは立ちBが空振りしやすいので、安定させたければ最初のつなぎを[しゃがみA→⬋+A→➡+B(2段目)→立ちC]に。桜花の舞後は、相手が頂点付近まで吹っ飛んでから次の技を出そう。Ⅱは起き攻め時に狙う、威力の高い連続技だ。

後方ジャンプから⬇⬋⬅の順で飛計路翔けを出し、⬇⬊➡→⬇

雪花の舞。これに雷呻落としやアルカナの技を交ぜよう。

土のアルカナ オホツチ

各種ガード判定のおかげで、守りを固めつつ攻撃を狙えるオホツチ。高威力の連続技やけん制も可能だ。

Text:パチ

属性効果&技解説

●[illegible]

[illegible]石は➡+Cのタメ中に立ちガード、⬋+Cのタメ中にしゃがみガード判定が付く。岩戸は地上の➡+Dに立ちガード判定が付き、飛び道具を防ぎながら接近可能になる。ただし、通常の➡+Dより速度が遅い上に技を出せるようになるまで時間がかかる。ホーミングキャンセルやガードキャンセルでの➡+Dも岩戸版が出てしまうのが難点。

●必殺技&超必殺技

[illegible]石は、本体の斜め上から巨大な岩を落とす技。岩は出てしまえば本体が攻撃をくらっても消えず、レバーの左右で軌道をある程度制御できる。

開地門は正面に岩の拳を突き出す技で、ガードされても大きく間合いを離せる。開地門 殺鬼道はその強化版で威力が高く、ガード時は回復可能な状態で相手を壁に吹っ飛ばす。

[illegible]天府 滅鬼陣は、相手の頭上から巨大な足が踏み付ける技。威力は低いが中段かつ空中ガード不能で、ヒット時は長時間ダウンさせられる。

●アルカナフォース&[illegible]

地霊尊 軍奉行中は、動きが遅くなる上にガードができなくなるが、攻撃をくらってものけぞらなくなる。大土神大祓詞は発生こそ遅いが、ガード時は回復可能な状態で相手を上空に吹っ飛ばし、吹っ飛ぶ前に追撃を狙える。

[illegible]石で降らせる岩はいったん出てしまえば本体が攻撃をくらっても消えない。上空で出せば強力な盾として機能するぞ。

あるかなひみつメモ

●舞織補足:飛計路翔けや退魔の瑞鶴は、出始めに舞織が攻撃をくらうと小糸、小唄が出現しない。ちなみに、小糸、小唄のCVは吉田 真弓さん、鼓音姉さんのCVは山本 麻里安さんだ。

●オホツチ補足:地霊尊 軍奉行中は攻撃をくらってものけぞらないが、ダメージは多少受ける。また、投げ技やリリカのサイクロンストームなどのロック系の技は、通常時と同様にくらってしまう。

目標発見。接近し対空迎撃後に追撃します。

美凰 Mei-Fang

接近戦で相手を抑え込み、強力な投げを軸にガードを揺さぶろう。必殺技の性能は悪くないので、接近手段が乏しい点をどう克服するかが課題だ。

Text・MVP

技解説

●主要通常技

➡+Bは空中ガード不能、かつ対空技としての判定がそこそこ強いという優れた技。美凰の主力となる。

立ちCはしゃがんだこのはには当たらないが、リーチが長くジャンプキャンセルが可能。ここから空中ダッシュ攻撃で抑え込む戦法が強力だ。

ジャンプ攻撃は、空中戦で強くジャンプキャンセルが可能なBが使いやすい。地上の相手にはCが有効だが、やや発生が遅いので注意したい。

●必殺技

白虎崩虔は拳を突き出して攻撃する突進技。Cはヒット時に壁へ吹っ飛ばす。めり込ませなければ反撃を受けず、終わり際を当てればガード後有利なので、接近手段に使える。

青龍穴山は上昇対空系の技で、出始めから発生後まで無敵時間がある。発生はA～Cの順に遅くなる。

玄武踏陣は追加入力式の3発連続攻撃。A～Cの順で移動距離が長く、発生が遅くなり、3発目ヒット時は相手を壁に吹っ飛ばす。ガード後は、1～2発目は若干不利、3発目は五分だが、基本的には連続技に使おう。

朱雀宝輪は相手をたたき落とす打撃技で、空中連続技の締めに使いやすいが、超必殺技やホーミングでキャンセルすることはできない。

地克転身はバック転をする技で、出始めから地面に手を着くまで無敵。ほかの必殺技で動作をキャンセルできるのが特徴で、手を着く前とその後は空中技を、手を着いた瞬間とバック転後は地上技を出せるぞ。

●超必殺技

四聖王道は白虎崩虔で突っ込み、相手に当たると連続攻撃に派生、ヒット時は最後に相手を打ち上げて追撃する。ガード時のスキは小さいが、威力は小さく無敵時間はほぼ無い。

天部仙掌は斜め前に急降下する技で、降下中は中段判定だが、接地時に広がる衝撃波はしゃがみガード可能。無敵時間が攻撃発生と同時に切れるので、主に連続技で使おう。

麒麟靠撃は、巨大なアーマーをまとって鉄山靠を見舞う技。各種キャンセルは不可能だが、出始めに飛び道具を跳ね返す判定があり、無敵時間が非常に長い。追加技の大炮殲光は麒麟靠撃ヒット時のみ使用可能で、威力が高い。常に入力しておこう。

白虎崩虔は優秀な突進技。BとCは出始めに相殺判定がある。

バック転する地克転身は、動作をほかの必殺技や超必殺技でキャンセルできる。

地面に手を着いた瞬間は地上技を出せるぞ。相手の技を回避しつつ攻めに転じよう。

四聖王道ヒット後は、最後の1段から天部仙掌がつながるぞ。

基礎攻略

遠距離では持ち味を生かせないので、接近することが第一。ジャンプやホーミングはもちろん、地上でのフロントステップや白虎崩虔も交ぜて接近しよう。相手の主なけん制行動が地上技なら空中から、空中技が多ければ地上から接近すればいい。

空中から接近する場合、使うジャンプ攻撃はBがメイン。空中連続技を狙うだけでなく、低い位置で空中ガードをさせて着地で➡+Bを狙うパターンも意識しておきたい。

地上からの接近手段として使える白虎崩虔は、相手にガードさせてホーミングキャンセルから攻めるのが目的。地上の相手にガードさせた後は、⬋+D(少し押し続ける)で背後へ回ってジャンプBを当てよう。

接近後は、ニュートラル投げ、しゃがみAからの連続技、➡+C(最大タメ)を使い分けてガード崩していく。これに加え、立ちCをジャンプキャンセルしての低空空中ダッシュ攻撃で押さえ込む戦法も取り入れよう。ジャンプで逃げる相手に空中ガードさせれば、➡+Bのチャンスとなるぞ。

連続技

Ⅰ 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶A玄武踏陣×2Ⓗ▶(➡+D)→➡+BⒿ▶【A→B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶朱雀宝輪

Ⅱ ニュートラル投げⒽ▶(➡+D)→【立ちA→立ちB→立ちC】Ⓒ▶B玄武踏陣×2Ⓒ▶四聖王道Ⓒ▶天部仙掌

Ⅰは下段始動の基本連続技。➡+D後はレバー入れっぱなしでBを押せばOKだ。Ⅱはニュートラル投げからの追撃。相手がのけぞり状態になるので、地上から連続技を狙えるぞ。ここでは超必殺技を二つ決めてみたが、威力はやや低めだ。

ジャンプBやC、白虎崩虔を低めに空中ガードさせれば……、

ガードキャンセルされなければ➡+Bがほぼ確定。低過ぎるときは【立ちA→➡+B】で。

火のアルカナ ランゴン

攻撃的なアルカナだが守りに使える技もあり、さまざまな状況で活用できる。どのキャラにもオススメだ。

Text:MVP

属性効果&技解説

●[illegible]

爆火将は➡+Cや⬅+Cの最大タメがガード不能に。➡+Cは壁受け身を取られるが、⬅+Cは追撃が確定するのでガード崩し手段として強力だ。

●[illegible]

火仙弌は地上で使うと斜め上に、空中で使うと斜め下に飛び道具を放つ。一部の飛び道具跳ね返し判定を持つ技で返されず、飛び道具とかち合ったときに打ち消して進むことがある。

火攻焔は火の渦を放つ技で、ボタンを押し続けた時間に応じて攻撃判定が拡大&ヒット数が上昇(2段階)。射程は短いが、地上版の1段階タメまではガードされても有利なので使いやすい。

轟天焦は、その場で爆発して攻撃する技。長い無敵時間と広い攻撃判定を持ち、切り返し手段として優秀。

火孔塵は火攻焔の強化版で、最大15ヒットする。ヒット時、ガード時共に大幅有利で、連続技に重宝する。

●アルカナフォース&アルカナブレイズ

燃焼闘舞中は、ホーミングに攻撃判定が付く。地上の相手にヒットさせた後は、立ちAなどで追撃できることもあるが、[illegible]ガード時のガード硬直は短い。

插翅大聖は、ランゴンが自分の背後から画面端まで駆け抜ける技。性能はタイマーゲージの残量に左右されず、ガード時のケズリダメージが大きい。

轟天焦は切り返し手段として優秀で、ガードキャンセルから出すのも有効。自身が[illegible]キャラは[illegible]するぞ。

あるかなひみつメモ

●美凰補足:空中での⬅or⬉+Dは、何と出始めに少しだけ対打撃無敵時間があることが判明! スキがあるので多用はできないが、対空をかわしたりするのに使えそうだ。

●ランゴン補足:ほかのアルカナだと画面端付近でガードさせれば連続技が確定する➡+C最大タメだが、ランゴンの場合ガード不能となるため、壁受け身を取られやすく連続技は狙えない。

このスピードについてこられる?

リリカ・フェルフネロフ
Lilica Felchenerow

動きが素早く、必殺技を絡めた連続技を得意とするリリカ。使い勝手のいい通常技を多数持っているので、接近戦メインで闘い連続技を狙おう。

Text:age

技解説

●主要通常技

しゃがみBはリーチと判定に優れ、相手の立ち技や発生の遅い技をつぶすのに役立つ。ジャンプキャンセルが可能なので、ガードされたときはそれでフォローするのも有効だ。

ジャンプAは判定が強く、空中戦で頼れる。空中でのけん制に使い、ヒット時は空中連続技を決めたい。

ジャンプBは横方向に長く判定の強い技。ヒット時は連続技を決めやすいので、ジャンプ攻撃から攻め込むときはこれを中心に使おう。

●必殺技

トルネードエッジは連続入力で3発まで攻撃が発生し、3発目はボタンによって攻撃が変化。Aは上に、Bは横（壁）に吹っ飛ばし、Cは下にたたき付ける。連続技に使っていこう。

しゃがみAは、発生がほかのキャラに比べて早いのが強み。

空中戦でジャンプAをヒットさせたら、Bにつないで2段ジャンプから追撃を決める。

【A→B】からキャンセルでトルネードエッジにつなぎ、3発目はCで入力して……、

さらにキャンセルでハリケーンスパイラル！　これが空中連続技の基本的な流れだ。

フリップスルーは空中から急降下し、ヒット時は投げ技に派生。中段判定だが、発生が遅いのが難点。

アクセルスライドF＆Bは、それぞれ前と後ろに突進する移動技。追加入力により、下記の技に派生できる。

ハイプレッシャーは、事前の動作を中断する技。動作はかなり短い。

クイックエアはアクセルスライドF中のみ使用でき、攻撃を出さずに小さくジャンプする。技後はジャンプ中と同様の行動が可能だ。

ウォールステップは一度壁に向かってジャンプした後、三角飛びをして前方に突進する移動技。アクセルスライドB中のみ使用できる。

スピードブレードは下段のスライディングを繰り出す。スキは大きめ。

ヒールカッターは跳び上がってカカト落としを繰り出す技。しゃがみガード不能な上、攻撃範囲が広いので空中に居る相手にも当たりやすい。

アクセルスライドFからのスピードブレードとヒールカッターは、続けて別の派生技を出すことが可能。スピードブレード～ヒールカッターと出せば、ヒット時は連続ヒット。また、ハイプレッシャーに派生させて技の動作をキャンセルすれば、ガード時は有利に、ヒット時は連続技を決めることができるようになるぞ。

●超必殺技

ハリケーンスパイラルはまず蹴り上げる攻撃を出し、ヒット時のみさらに3連続で蹴りをたたき込む。出始め～攻撃発生後まで無敵時間があるので、割り込み技として頼りになる。

サイクロンストームは三角飛びから突進し、ヒット時は連続攻撃を決める。無敵時間は無いが、威力は高め。

基礎攻略

接近戦に持ち込み、発生の早い通常技で相手を抑え込みつつ、スキあらば連続技を決めるのが主な狙い。

接近手段として有効なのは、ジャンプBとヒールカッター。ジャンプBは、先端でもガードさせればフロントステップから攻められる。しゃがみAの発生が早く、強気で出せるのもポイント。ヒールカッターはヒットストップが長く、ヒット確認がやりやすい。ハイプレッシャーに派生させて連続技を狙いつつ、ガード時はしゃがみAからの攻めに切り替えよう。

接近した後は【しゃがみA→しゃがみB】と出しつつヒット確認し、ヒット時はしゃがみCにつないで連続技へ。ガード時はジャンプや必殺技でキャンセルしてフォローしよう。

攻め込まれたときに頼りになるのが、無敵時間のあるハリケーンスパイラル。普通に割り込みとして使っても強力で、ガードキャンセル➡+Dor⬅+Dから出すのも有効となる。

なお、リリカは➡+Cや⬋+Cの使い勝手があまり良くない。相手のガード崩を崩すには、主に投げを使おう。

連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶トルネードエッジ×3

Ⅱ ヒールカッター（～ハイプレッシャー）→立ちA Ⓙ▶【A→B】Ⓙ▶【A→B】Ⓒ▶トルネードエッジ×3

Ⅰは基本連続技。慣れてきたらトルネードエッジの最後をAで出し、レバー⬆でホーミングキャンセルして追撃を狙おう。Ⅱはヒールカッターからの追撃。立ちA後に➡+Bを挟むこともできる。Ⅰ、Ⅱどちらも、さらにハリケーンスパイラルを決めてもいいぞ。

ヒールカッターは優秀な接近手段。ハイプレッシャーからの攻めを警戒させたら……、

そのまま投げ。投げ無効時間が切れた瞬間を狙いやすい連係だ。

属性効果&技解説

あるかなひみつメモ

●リリカ補足：アクセルスライドFからの派生技は、「⬇⬋➡+ボタン二つずらし押し（A&B以外）」と入力するのがオススメ。後に押したボタンに対応した派生技を出すことができるぞ。

●テンペスタス補足：ファルクスを空中の相手にヒットさせた後は、さらに追撃ができる場合がある。しゃがみCや相手を浮かせる必殺技などから狙ってみるといいだろう。

……邪魔。お姉ちゃん、あいつ、消しちゃえ。

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ
Lieselotte Achenbach

人形を解き放つ別たれたゼーレを中心に、攻めを組み立てよう。マーキング技で状況に合った指示を出し、2対1の強みを生かすように立ち回れ！

Text：OYZ

技解説

●主要通常技

地上技では【しゃがみA→しゃがみB】が使いやすい。立ちBは飛び道具を斜め上に跳ね返せるので、飛び道具を盾にした空中からの攻めに合わせよう。ジャンプ攻撃はBがやや横に長く、空対空のけん制に使える。

●必殺技

緋の瞳のレーツェルはコマンド投げ。威力は小さいが、一定時間、相手のレバー操作が上下左右逆になる。

別たれたゼーレ（以下、ゼーレ）は、カバンから人形を解き放つ飛び道具。飛んでいく途中と接地後の攻撃、それぞれに攻撃判定があり、2段目がヒットするとダウンを奪える。飛距離はA～Cの順で長くなるぞ。

バーレは軽やかには、ゼーレで放った人形を収納する技。ボタンを押し

立ちBやしゃがみBはジャンプキャンセルが可能だ。

別たれたゼーレは強力な飛び道具。攻めの起点となる。

続けると人形が本体に向かって進み、本体までたどり着くと収納が成立。倒された人形を収納するときは、人形の真上でこの技を使おう。

ゼーレで放った人形は、レバー左右で移動、B＆Cで攻撃させることが可能。また、後述する五つの必殺技を使うと本体が目の前にマーキングを行ない、それに向かって人形が入力した攻撃（移動）を実行する。

抗えぬボイゲンは高速でマーキングまで移動し、到達するとバック転→ひっかきと2回攻撃する。空中の場合は、ゆっくり移動しつつ1回ひっかく攻撃になる。狂おしきベレンは、マーキングに向かって突進する。突進中に攻撃判定があるので当てやすい。ヴェヒタアの微笑みは、マーキング地点にワープして落下攻撃を出す空中版がメイン。落下攻撃中は、BorCでさらに攻撃させられる。地上版は攻撃判定が無く、マーキング地点にワープするのみ。ヴェルトは残酷では、地上＆空中共にマーキングに向かってゆっくり進み、到達すると5回連続でひっかき攻撃を出す（5発目は壁に吹っ飛ばす）。起き攻めなどに使えるぞ。無垢なるラーデンはマーキングに向かって移動する。地上版は移動中から、空中版は移動後にBorCで攻撃を出せる。

●超必殺技

ペトルークの朱い涙は、突進しながらの連続ひっかき攻撃。人形収納時は発生が早い上、発生後まで無敵時間が続くので、連続技や割り込みに使用可能。人形分離時は発生が遅く、無敵時間が無いので使いにくい。

死に誘うゲベルは、人形が前方に飛びかかる打撃技。ヒット後は相手を拘束し、その後に追撃が可能。無敵時間が長いので割り込みに使おう。

死に誘うゲベルヒット時は、人形が離れた直後から追撃可能。

基礎攻略

人形を分離する飛び道具のゼーレは、発生が早くつぶされにくい。中間～遠距離から飛距離の長いCを出し、それを起点に攻めを構築しよう。

基本となる流れは、ゼーレ→マーキングで行動指示（×n）→収納という流れ。人形は倒されやすいので、早めの収納＆回復を心掛けたい。

オススメの連係は、空中or地上Cゼーレ→空中ダッシュ（遠いときは空中のニュートラルD）B。ヒット時は連続技Ⅰの後半へ、ガード時はキャンセルで抗えぬボイゲンや狂おしきベレンを出せば、密度の濃い連係を作れる。その後は人形を収納して、再度ゼーレから攻め直そう。

遠距離戦を維持したいときは、空中ゼーレ→空中狂おしきベレンが有効。また、相手の起き上がりに多段攻撃のヴェルトは残酷でを重ねれば、本体と同時に攻撃が可能となるぞ。

人形が孤立してしまったら、地上ヴェヒタアの微笑みで呼び寄せつつバーレは軽やかにを使えば、比較的安全かつ素早く収納できる。一連の流れとして覚えておくといい。

連続技

Ⅰ【しゃがみA（1or2段目）→しゃがみB立ちC】Ⓒ▶C別たれたゼーレ→低空空中ダッシュB→➡+BⒿ▶【B→C】Ⓙ▶【B→下方向+C】

Ⅱ（至近距離限定）【しゃがみA（1段目）→しゃがみB→しゃがみC】Ⓗ▶（➡+D）→【立ちA（1段目）→➡+B】Ⓙ▶【B→C】Ⓙ▶【B→下方向+C】

Ⅰは人形収納時の連続技。画面端ではゼーレをB（至近距離かつフロントステップからならA）で出すこと。Ⅱは人形分離時の連続技で、間合いが遠いとしゃがみCが届かないため至近距離限定。ホーミングキャンセルは➡+Dで出そう。

このぐらいの位置関係で空中ゼーレを出し、先手を取る。

すぐに空中ダッシュやホーミングをしてBで攻め込もう。

闇のアルカナ

ギーア

技数は少ないが、立ち回りの強化に役立つギーア。特殊な操作に慣れれば、トリッキーな攻撃も可能だ。

Text：OYZ

属性効果＆技解説

ギーア選択時に付く影は、自キャラをゆっくり追尾。各種コマンドを入力すると、影の位置から攻撃が発生する。

攻撃後に影は足元へ戻るが、その前にコマンドを入力すると、戻らずに攻撃後の位置から攻撃。また、コマンドのDを押し続けると待機でき、その状態はレバーで影を移動させられる。

●必殺技＆超必殺技

ズィヒェルは、魚が水面から跳ね上がるような攻撃を行なう技。発生はやや遅いが攻撃判定が大きく、攻撃動作に入ってしまえば本体が攻撃をくらっても消えないのが強み。また、影が相手の前後どちらにあっても、相手側に向かって攻撃が発生する。

シェーレは垂直に伸び上がり、[illegible]にかみつく技。空中へのけん制用で、ヒット時は追撃を決めやすい。

ファレンは水たまり状に変化して攻撃する技。見た目に反して立ちガード可能だが、ヒット時は一定時間、相手をその場から動けなくする。

●[illegible]

フォーゲ発動中は、必殺技がすべてパワーアップ。ズィヒェルはヒット時に追撃しやすくなり、シェーレは5段に、ファレンは若干拘束時間が延びる。シュヴーアはコマンド投げ。成立時は一定時間、敵を無力な姿に変身させ、そこに追撃することができる。

ズィヒェルはけん制のほか、ガードさせれば有利なので連係にも使える。相打ち時にダウンしなければ追撃しやすいのも利点。

あるかなひみつメモ

●リーゼロッテ補足：マーキングをする必殺技は、人形収納時にも使用可能。ただし、画面上に置けるマーキングは最大5個まで。また、空中でのマーキングは地上版に比べてややスキが大きい上、1回のジャンプ中に一度しか使用できないので注意。空中に二つ以上のマーキングを設置したければ、空中でマーキング後にいったん着地し、再度ジャンプしてマーキングする必要がある。

技解説

●主要通常技

地上では主に発生の早いしゃがみAを使い、しゃがみCまでつなぐのが基本(連続技Ⅰ参照)。立ちBやしゃがみBはジャンプキャンセルが可能なので、連係のつなぎに使えば連係を切り替える際の幅が広がるぞ。

空中の主力はジャンプB。空対空のけん制、跳び込み共に使いやすい万能技だ。↘or→or↗+Cは射程の短い飛び道具。けん制に役立つぞ。

●必殺技

襲い来る地獄の制裁は、頼子の主力となる突進技。Aは真横に突進する技で、地上版は下段判定。出始めに一瞬だけ無敵時間がある。Bは地上だと山なりに突進、空中だと斜め前に降下する中段攻撃。地上版は昇り際～頂点付近に攻撃判定が無いのが残念。Cは斜め上に突進。連続技のほか、対空技としても役立つ。

A、B、Cどれもガード時は後方に跳ね返り、着地前に空中で行動が可能となる。また、空中版は地上版よりスキが小さいため、移動手段としても使用可能。うまく使って空中行動のバリエーションを増やそう。

噴き上がる奈落の苦悶は、ミケが地面から伸び上がって攻撃する技で、A～Cの順に位置が遠くなり、ボタンを押す長さで伸び上がる高さとヒット数が変化。空中ガード不能だが、発生が遅くスキが大きい上、各種キャンセルが不可能なので使いにくい。

ジャンプ中↘or→or↗+Cは、レバーで射出方向が変化する。

古のタリズマンで五芒星を完成させるとこんな演出に。無敵時間&攻撃判定アリ。

各種必殺技が強化。降り注ぐ魔界の報復は、ヒット時は跳ね返らない多段技になる。

降り注ぐ魔界の報復は、マントをドリル状に変化させて急降下する技。相手に当てた後は後方に高く跳ね返り、空中で行動可能となる。

古のタリズマンは、追加入力で周囲にビームを放つ技。ビームで五芒星を描くと(P15のコマンド表参照)、一定時間必殺技がパワーアップする。どの必殺技も多段攻撃になり、襲い来る地獄の制裁はA～B～Cなど違うボタンでキャンセル可能となるぞ。

●超必殺技

世界を統べる魔王の威光は、アッパー系の打撃技。ヒット後はミケが真の姿となりビームを放つ。連続技に重宝するほか、出始めが上半身無敵なので対空技としても使える。

生死を御する禁忌の魔術はコマンド投げ。相手の体力を吸収して自分の体力を回復できるが、発生が遅く暗転演出後にジャンプで回避される。

生死を御する禁忌の魔術は、レバガチャ&ボタン連打で威力上昇。

基礎攻略

頼子が得意とするのは空中戦。まずはジャンプBやジャンプ中→or↗+Cでけん制し、ペースをつかもう。

これに、空中からの襲い来る地獄の制裁を交ぜて奇襲する。相手が地上に居るようならB、空中に逃げるようならAを主に使おう。特に、空中のAorC襲い来る地獄の制裁はスキが小さいため、気軽に出していける。

地上戦では連続技Ⅰを狙いつつ、ガードされた場合は途中の立ちBやしゃがみBをジャンプキャンセルして空中に逃げるのが基本。強気で攻めるなら、キャンセルでAorB襲い来る地獄の制裁を出して二択を仕掛けよう。やや見切られやすいが、ヒット時は世界を統べる魔王の威光がつながり、ガードされても反撃は受けにくいぞ。また、A襲い来る地獄の制裁は動いた相手にもヒットしやすい。

対空技はC襲い来る地獄の制裁がメイン。ホーミングキャンセル(ニュートラルD)までセットで使い、ヒット時は連続技Ⅰの後半を決めよう。また、空中ダッシュには世界を統べる魔王の威光を合わせるといい。

連続技

Ⅰ [しゃがみA×1～2→しゃがみB→↗+B→しゃがみC] Ⓒ C襲い来る地獄の制裁Ⓗ(ニュートラルD)→[A→B]Ⓙ[B→C]

Ⅱ ニュートラル投げⒽ(ニュートラルD)→[A→B]Ⓙ[B→↓+C]

Ⅰは画面中央推奨の連続技。画面端や相手がきらの場合は、C襲い来る地獄の制裁が届かないことがある。ホーミングキャンセルはニュートラルで。Ⅱは投げからの連続技。後半の空中技のつなぎは、Ⅰのものより若干ダメージが大きい。

襲い来る地獄の制裁は、ガードさせた後も空中戦が続く!ここからの動きを極めるべし。

対空技として役立つC襲い来る地獄の制裁。頼子の重要なダメージ源なので忘れずに。

属性効果&技解説

●[illegible]

アンプワゾネは、目の前の地面から毒の煙を吹き上げる技。ヒット時は相手が毒状態となり、徐々に体力が減少。この状態は一定時間が経過するか、頼子が攻撃をくらうまで持続する。

デシリュールは瞬間移動技。[illegible]はその場、[illegible]は相手の位置に出現し、入力後にレバーを入れておくことで、その方向に出現場所をずらせる。

サクリフィスは目の前の地面に穴を作り、その上に乗った敵を引きずり込むガード不能技。暗転演出後にジャンプなどで逃げられてしまうのが難点。

ミルワールは、両者の位置を入れ替える技。→+Cなどの壁に吹っ飛ばす技や、空中からたたき落とす技をキャンセルして出せば、相手が吹っ飛ぶ先に回り込む形となり、追撃を狙える。

アンヴァリデは地上、空中共に可能なコマンド投げで、投げ間合いは狭い。成立後は相手に若干のダメージを与えつつ、パワーゲージを1本奪う。

●アルカナフォース&アルカナブレイズ

アバトワール中は、すべての通常技にヒットすると相手を毒状態にする効果が付加される。エクゼキュスィオンはやや発生の遅い打撃技。ヒット後の攻撃は両者共にレバーで上段or下段を選択でき、自分と相手の入力が一致した場合のみダメージを与えられる。

連続技に組み込むことで真価を発揮するミルワール。さまざまなパターンが考えられるので、独自の連続技を作り出そう。

あるかなひみつメモ

●頼子補足:空中襲い来る地獄の制裁は、1回のジャンプ中に同じ技を2回以上出せない(A、B、Cの併用は可能)。C空中襲い来る地獄の制裁後は、着地までC空中襲い来る地獄の制裁を出せないのだ。

●ディウー・モール補足:アンプワゾネを超上空で出せば、地面から出る毒に気付かれにくい。また、真下にたたき落とす技をキャンセルして出せば、ダウン回避を取らない相手にヒットするぞ。

技解説

●主要通常技

立ちBは空中ガード不能で、ヒット時は相手を地面でバウンドさせる。早いタイミングで上半身に相殺判定が発生するので、対空で相殺を狙う際に役立つ。しゃがみBはきらにしては発生が早いため、連続技の始動に。➡+Cは発生こそ遅いものの、出始めに全身をカバーする相殺判定があり、前進するためリーチが長く、さらにガード時は有利。⬋+Cは何と、動作開始直後から相殺判定が発生。攻撃判定が上に大きく空中ガード不能なので、相殺後に投げ技を警戒してジャンプで逃げる相手に有効だ。

ジャンプAは発生、判定共に優秀で、空中戦の主力となる。ジャンプ中下方向+Cはめくりを狙える上、相殺が起こらない特性を持つ。

ジャンプ中下方向+Cは、相殺狙いの対空に対して有効だ。

●必殺技

きら様ドライバーは高い威力を誇る投げ技。A～Cの順に威力が高くなるが、間合いは狭くなる。発生が若干遅く、相殺後に出しても立ちAなどでつぶされされやすい点に注意。

フライングきら様ドライバーは威力の高い空中投げ。ボタンによる違いは無い。上方向への間合いが狭いので、高度を合わせて狙おう。

大道寺バンカーバスターは移動投げで、A～Cの順に移動距離が長く、移動スピードが速くなる。成立後はボタン追加入力（連打でOK）で脳天直撃バックドロップに派生させられるが、位置が入れ替わってしまうので、状況に合わせて使い分けたい。

江古田式ロケット砲は、空中の相手をつかむ打撃投げ。成立時は相手を画面端に投げ飛ばし、A～Cの順に相手の吹っ飛びが速く、跳ね返りが大きくなる。攻撃範囲が間合いが狭いので、ほぼ連続技専用だ。

江古田式グレネードは江古田式ロケット砲とほぼ同じ性能で、成立時は相手を地面にたたき付ける。その後は五分の状況となるので、しゃがみBと投げ技を使い分けて攻めよう。

●超必殺技

アルマゲドンバスターはきら様ドライバーの強化版で、無敵時間があるため打撃技でつぶされることが無く、成立時は体力ゲージの約4割を奪い取れる。相殺後の反撃やガード崩しで狙いたい。なお、間合いはBきら様ドライバーと同程度だ。

フライングアルマゲドンは、フライングきら様ドライバーの強化版。間合いは変わらないが、威力は全体力の約4割とやはり強力。出始めが無敵なので、空中での相殺後に出せば、回避されることはまず無い。

相殺発生後は各種投げ技のチャンス。出始めに無敵時間がある二つの超必殺技なら、つぶされることが無いため信頼できる。

投げられるか殴られるか選ばせてやろう!

大道寺 きら
Daidohji Kira

投げ系必殺技が強力なきらだが、飛び道具が強力な本作ではなかなか相手に近付きにくい。相手に合わせたアルカナ選びがカギとなりそうだ。

Text:ハメコ。

基礎攻略

攻撃判定、相殺判定共に優れたジャンプAをメインに、アルカナの飛び道具を組み合わせて、空中からけん制するのが基本となる動き。ジャンプAが空中ヒットしたときは、Ⓙ【A→B】と決めてダウンを奪う。相手のジャンプ攻撃と相殺したら、フライングアルマゲドンを狙っていこう。

地上では➡+Cでのけん制が有効。空中ガード不能な上に攻撃判定が大きいので、ジャンプ防止になる。ガード時は有利となるので、割り込まれにくいしゃがみBと、一瞬待ってからの各種必殺投げで選択を迫るといい。

ホーミングやジャンプ中下方向+Cで接近した後は、しゃがみAからジャンプ＆暴れ防止の立ちBと、きら様ドライバーで二択を仕掛けよう。立ちBはヒット、ガードを問わず➡+Dでキャンセルし、ヒット時は立ちAからの連続技、ガード時は再び投げを絡めた攻めに移行するのが強力だ。

相手の攻めはガードキャンセルで対処。ゲージがあれば➡+Dの相殺からアルマゲドンバスター、無ければ⬅+DからAきら様ドライバーだ。

連続技

Ⅰ 立ちBⒽ(➡+D)→立ちAⒿAⒿ【A→C】Ⓗ(➡+D)→下方向+C→立ちAⒸC江古田式ロケット砲→（ホーミング→）ジャンプC→立ちAⒸC江古田式グレネード

Ⅱ ⬋+Cor ニュートラル投げⒽ（ニュートラルD）→AⒿ【A→B】

Ⅰは高威力かつ基本となる連続技。ジャンプCを➡+Dでキャンセルして下方向+Cを当てつつ着地すれば、立ちAで拾えるのだ。画面端が近いときは、江古田式ロケット砲をAに変えること。Ⅱは相手を高く浮かせた際の簡単な連続技。

本作は攻撃を当てた後の投げ不能時間が短いので……、

Cきら様ドライバーとジャンプ防止の立ちBが二択となる。

相手の攻撃を受け止めるオプションを付けられるニプトラ。超必殺技のおかげで崩し能力もアップするぞ。

Text:ハメコ。

属性効果&技解説

あるかなひみつメモ

●きら補足：アルマゲドンバスターやフライングアルマゲドンはコマンドが複雑なので、相殺を確認後に入力を始めても間に合わない。通常技を出す際は常に入れ込んでおきたいところ。

●ニプトラ補足：アルカナブレイズであるレグヌムは、発動するまでが遅く無防備となる。⬋+Cをヒットさせつつキャンセルで使い、降りてくる相手に空中ガード不能技を狙うのがオススメだ。

激闘開戦！ 新戦力を吸収せよ!!

ギルティギア イグゼクス アクセントコア
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2006年12月（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

闘劇タイトルに正式決定し、全国的に盛り上がりを見せている『ΛCORE』。今月は新旧システムの詳しい解説に加え、全キャラの対戦攻略をお届け。年の瀬に、そして新年に繰り広げられる熱き闘いを、最高速で突き抜けろ！

Text：パチ（システム）

本誌と同時発売の闘劇魂Vol.4は全27ページの特濃攻略に加え、付録DVDに連続技を収録！勝ちたいプレイヤーは必見だ!!

新システム詳報

先月号に引き続き、『ΛCORE』から加わった新システムを詳しく解説する。仕組みを理解しておこう。

投げ抜け

通常投げと同じく、➡or⬅＋HSで可能な投げ抜け。両者が同時に投げコマンドを入力するか、投げられた側が1フレーム以内に投げコマンドを入力することで成立する。

同時に投げを入力した場合は、両者が間合いを離す動作を取り、その後の状況は完全に五分。投げ成立～投げ抜けの形になった場合は、一瞬投げ動作に入ってから抜け動作が発生。動き出せるタイミングは五分だが、抜けた側は着地動作が入るため、やや状態が悪い。なお、抜け動作中は両者共に無敵となっている。

受付時間が短いため、狙って投げ抜けをするのは困難。だが、フォルトレス中も投げ抜けを受け付けているため、レバー⬅でP・Kを押しながらHSを連打すれば、投げ抜けを仕込みながらのフォルトレスが可能だ。

同時に投げを入力した場合、紫のエフェクト後にお互いが間合いを離す動作を取る。

投げ成立～投げ抜け後は五分だが、抜けた側には着地動作が入るため行動が限られる。

フォースブレイク

フォースブレイクは、テンションゲージを25%消費して出せる強力な必殺技。各キャラが最低一つは持っており、通常の状態で出せる技や必殺技から追加入力で出せるもの、フォースブレイクから追加入力でさらにフォースブレイクが出るものなど、バラエティに富んでいる。

追加入力型のフォースブレイクには覚醒必殺技のような演出が入るものの、相手のサイクバーストを使用不能にする効果は無い。また、フォースブレイクを使った後は、ロマキャン使用後と同じく、4秒間テンションゲージ増加量が20%になる。

全体的に立ち回りを強化するタイプの技が多く、それぞれに使いどころがある。ゲージ消費量の割に高性能なものが多いので、本作ではこれを使いこなすことが重要になる。

スラッシュバック

スラッシュバックは、直前ガードとフォルトレスの長所を合わせたようなガード方法。⬅＋S・HS同時押しで使用でき、入力から2フレーム以内に攻撃を受けると成功となる。

成功時はガード硬直が大幅に短くなるので、反撃を決めやすい。だが、成功、失敗を問わず一定時間ガード不能になるため、そのリスクは高い。詳しくは下表を参照のこと。

受付時間は短いが、成功時は硬直時間減少、テンションゲージ増加など効果は高い。

成功、失敗共に入力後の一定時間はガード不能に。リスクが高く使いどころが難しい。

基本的な仕組み

- レバーガード方向＋S・HS同時押しで発動
- テンションゲージを2%消費（1%でもたまっていれば可能）
- 起き上がり直後の10フレーム間は使用不能
- 入力後2フレーム以内に攻撃を受けると成功
- 成功後は15フレーム間、失敗後は30フレーム間ガード不能に（スラッシュバックのみ可能）

成功時の効果

- ガード硬直時間が相手の技を問わず地上2フレーム、空中4フレームに
- ガードゲージ上昇とケズリダメージの無効化
- テンションゲージとテンションバランス増加
- ヒットバックが軽減
- 30フレーム間、スラッシュバックの受付時間が4フレームに

実戦での活用法

受付時間が短く、タイミングを読める攻撃でも狙うのは難しい。最も実戦的なのは、空中ガード時に相手がジャンプP連打や空中ガトリングで、地面に引きずり降ろそうとしてきたとき。失敗して攻撃をくらっても、逃げられることが多いのだ。

なお、投げを狙う際に➡＋S・HS同時押し→⬅と入力すると、スラッシュバックが暴発しやすい。失敗時に備えて近距離立ちSを仕込みつつ投げを狙う際は注意したい。

空中ガトリングで固められたら、攻撃に合わせてスラッシュバックを入力。

成功時は投げで反撃を狙え。失敗時は攻撃をくらって固め連係を抜けられる。

表記の見方

※本文中の略称や略語は以下の意味を表します。 ガトリング……ガトリングコンビネーション　ダスト……ダストアタック　ロマキャン……ロマンキャンセル　デッドアングル……デッドアングルアタック　【　】……ガトリングでのつなぎ（カッコ内）　●……キャンセル　●……ジャンプキャンセル　●……ロマンキャンセル　●……フォースロマンキャンセル

既存システム&テクニック紹介

ここではシリーズを通して重要なテンションゲージの仕組みと、連続技には必須のテクニックといえるジャンプ仕込みを解説する。新規プレイヤーは要チェックだ!

テンションゲージの仕組み

テンションゲージは覚醒必殺技やロマキャン、フォースブレイクなどに必要となるゲージで、右記の「アクティブと判断される行動」をすることで増加。ただし、フォルトレスやロマキャンなど、特定の行動後は一定時間、ゲージ増加量が20%になる。

また、テンションゲージにはテンションバランスという内部的な数値がある。これは「アクティブと判断される行動」によって上昇し、「ネガティブと判断される行動」によって減少する。テンションバランスが上がるとテンションゲージの輝きが鮮やかに、スクロールが速くなり、それに応じてテンションゲージ増加量が上昇(最大で初期状態の150%まで)。逆に、テンションバランスが下がるとゲージの輝きが暗く、スクロールが遅くなり、テンションゲージがたまりにくくなるのだ。なお、テンションバランスが下がり過ぎると、ネガティブペナルティが発生するので注意。

ロボカイは直前ガードのゲージ増加量がほかのキャラより多い。

アクティブと判断される行動

- 前進
- ダッシュ
- 前方ジャンプ
- 空中ダッシュ
- 直前ガード
- スラッシュバック
- 攻撃を当てる

ネガティブと判断される行動

- 後退
- バックステップ
- 後方ジャンプ
- 空中バックステップ
- 相手から離れる前進系行動
- 一定時間画面端にとどまる
- 一定時間相手に攻撃を当てない

ネガティブペナルティの効果

- テンションゲージがゼロに
- 一定時間テンションゲージがたまりにくくなる
- 一定時間気絶しやすくなる

ゲージ増加量が20%になる行動

行動	時間
フォルトレス	[illegible]
デッドアングル	[illegible]
ロマキャン、フォースロマキャン	[illegible]
フォースブレイク	[illegible]
ネガティブペナルティ	[illegible]

ジャンプ仕込み

ジャンプ仕込み(ジャンプ属性付加ともいう)とは、ジャンプ中の特性を付加するテクニックのこと。これを使うと、ジャンプ以外の行動(空中に跳び上がる必殺技など)で空中に移動した後、通常時は不可能な2段ジャンプや空中ダッシュができるように。また、ハイジャンプ→2段ジャンプといった動きも可能となる。

仕込めるのは、通常ジャンプ属性とハイジャンプ属性の2種類。違いは右の表にある通りで、空中ダッシュはどちらでも可能だが、相手を跳び越した際に自動で振り向くのはハイジャンプ属性のみ、2段ジャンプは通常ジャンプ属性のみとなる。

仕込む方法には大きく分けて、ジャンプキャンセル入力法、着地モーションキャンセル法、ジャンプし始めキャンセル法の三つがある。それぞれに活用できる場面があるので、一通りやり方を覚えておくといい。

1回の入力で仕込める属性は一つだが、2回入力、もしくは後述する自動ジャンプ属性と組み合わせれば、通常ジャンプ属性とハイジャンプ属性の両方を仕込むことも可能だ。

各ジャンプの特性

ジャンプの種類	空中ダッシュ	2段ジャンプ	自動振り向き
通常ジャンプ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ハイジャンプ	[illegible]	[illegible]	[illegible]

聖騎士団ソルなら、画面端で通常投げ→【近距離立ちS(ジャンプ仕込み)→立ちHS】、

ハイジャンプ、通常ジャンプ属性を仕込んでおけば、【S→HS→D】の後に……

2段ジャンプDでの追撃が可能。このように連続技のダメージを増やせるのが利点だ。

自動的に仕込まれる技

ソルのバンディットリヴォルヴァーやチップのβブレードなど、特定の技は出すだけで通常ジャンプ属性が仕込まれる。また、ジョニーのキラージョーカーなど、出すことによって空中行動(2段ジャンプや空中ダッシュなど)の状態がリセットされ、再び空中行動が可能になる技もあるぞ。

イノのフォースブレイク版狂言実行は、空中行動がリセットされる。空中ダッシュ後に使えば再度空中ダッシュが可能に。

ジャンプキャンセル入力法

ジャンプキャンセル可能技を当てた後、ヒットストップ中にジャンプorハイジャンプ→次の行動(ガトリングや各種キャンセルなど)と入力する方法。成功すれば、ヒットストップ中に入力した属性が仕込まれる。この入力法は、通常ジャンプ属性を仕込むのに便利。ハイジャンプ属性は難度が高いため活用しにくい。

主にハイジャンプ→2段ジャンプで空中連続技を伸ばすときや、空中に移動する技→空中ダッシュでガード崩しを狙うときに使う。

着地モーションキャンセル法

ジャンプの着地直後(2フレーム以内)に技を出すと、「事前に使っていたジャンプの属性」が仕込まれる。ジャンプ攻撃から連続技を決める際に使いやすい方法だ。ただし、ジャンプ属性だけでなく空中行動も引き継がれるため、事前に2段ジャンプや空中ダッシュをしていると、それらが使えなくなるので注意。

チップは後方ジャンプ→着地穀式転移でジャンプ属性を仕込めるので、立ち回りで使いやすい。入力は3種類の中で最も簡単だ。

ジャンプし始めキャンセル法

ジャンプは動作開始からキャラが空中判定になるまで、4～6フレームかかる。このジャンプし始めモーションは地上の必殺技でキャンセルでき、その際は入力していたジャンプの属性が仕込まれる。主な入力法は↙↓↘→や↓↘→↗などで、レバー下要素の後、すぐ↗に入れるとハイジャンプ、遅いと通常ジャンプ属性に。

例えばヴェノムなら、→↓↘↙+Kと入力することでハイジャンプ属性を仕込みつつ瞬間移動ができる。逆側に回っても振り向くぞ。

GGXX事典 ΛCORE ●ジャンプ仕込み補足:ジャンプキャンセル入力法を使うと、事前のダッシュによって付いていた勢いが消えるので注意。なお、ヒットストップが解けてからジャンプキャンセルをすると、ダッシュの勢いを残せるぞ(ジャンプ仕込みは不可能)。また、空中行動がリセットされる技には使用回数が制限されているものがあり、ジョニーのキラージョーカーなどは1回のジャンプ中に1回しか出せない。

対戦攻略
ソル=バッドガイ
SOL BADGUY

サイドワインダーやグランドヴァイパーを使う連続技、クリーンヒットのポイントを覚えて確実に大ダメージを与えよう。

Text:ねぎ

常に火力の高い連続技を決めろ!!

ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS】など、地上のガトリングからグランドヴァイパーへとつなげば、テンションゲージを使わずに威力の高い連続技を決められる。ただし、相手との距離が遠めでヒットした場合は、グランドヴァイパーがつながらない。できるだけ相手に接近してからガトリングを当てよう。

グランドヴァイパーは中距離でけん制に使いやすい【遠距離立ちS→立ちHS】からでも狙える。距離はかなりシビアだが、相手がしゃがみ状態でくらっていたり、立ちHSがカウンターヒットしたときはつなげやすい。立ちHSをいきなり出したり、ガトリングのディレイなども交ぜ、積極的に大ダメージを狙おう。

なお、グランドヴァイパーは最後までレバガチャを続けると、最終段の発生がやや遅くなる。単発で出した場合はいいが、連続技の途中に組み込む場合は、これだとクリーンヒットしない。1段階手前の状態で止めればOKなので、ヒット数を見てレバガチャをやめ、必ずクリーンヒットするよう練習しておこう。

レバガチャを止める目安は、ガトリングからの合計で8ヒット目がいい。それまでは全力でレバガチャすること。

グランドヴァイパーを組み込んだ連続技

ダッシュ【立ちKorしゃがみK→近距離立ちS→立ちHS】orダッシュ【遠距離立ちS→立ちHS】Ⓒグランドヴァイパー★→ジャンプSⒸサイドワインダー★→ダッシュしゃがみHSⒸバンディットリヴォルヴァー　※★はクリーンヒット

対戦相手のココを狙え!!

各キャラのクリーンヒットさせるポイントは、下写真のやられモーションを参考にしてほしい。

とくにクリーンヒットさせづらいのは、メイ、梅喧、ブリジットなど重量が軽いキャラ。ただでさえ浮きが高い上に、クリーンヒットの中心ポイントがやや高い。これらのキャラや、意外な位置にポイントがあるカイやロボカイは、中心というよりも頭部を狙うといい。1回目のクリーンヒットの落下後、十分に引き付けてから追撃すれば、次のクリーンヒットも狙いやすくなる。

なお、サイドワインダーは、最初は腕いっぱいまでクリーンヒット判定があるが、クリーンヒットの回数が増えるたびに判定は小さく、短くなるので覚えておこう。3回目ともなれば、クリーンヒットの判定はソルのヒジ程度まで短くなり、かなり当てづらくなる。ダッシュやダッシュジャンプで必ず相手に密着してから出すように心掛けよう。

重量が軽い相手の場合は、クリーンヒット後の追撃の高さはこれくらいが目安。ダウン復帰できないギリギリの位置を覚えよう。

クリーンヒットポイントの目安

対戦攻略
ジョニー
JOHNNY

新生ミストファイナーや、新技を使った連続技がとにかく強力。ラッシュもさらに強化され、その勢いはとどまることを知らない……。

Text:ロケット

Lv2ミストファイナーの使い分け

メインで使うのは、ミストファイナー・下段。ヒット後相手を引き寄せるので、そのまま空中連続技に移行しよう。決める際の注意点は、遠距離立ちSや立ちHSの先端から出すと届かないこと。そのような距離では空中ヒットのみに的を絞り、ミストファイナー・上段でキャンセルするといいだろう。ミストファイナー・中段は決めると相手がスライドダウンする。ここからの連続技は強力なので、画面端で狙っていこう。

通常技～ミストファイナー・下段が届く距離は必ず覚えよう。

下の表はさまざまな状況でのキャラ限定のつなぎをまとめたものだ。中でも足払いからのものは基底ダメージ補正無しの下段技始動なので使用頻度が高い。

立ちくらい時Lv2ミストファイナー・下段が届きにくいキャラ
ミリア、ポチョムキン、チップ、紗夢、闇慈
足払い(1段目)→Lv2ミストファイナー・下段が入りやすいキャラ
カイ、アクセル、ポチョムキン、闇慈(鬱)、ジョニー、ディズィー、イノ、ザッパ、ブリジット、ロボカイ、アバ
足払い(1段目)→Lv2ミストファイナー・上段が入りやすいキャラ
ソル、メイ、ミリア、エディ、チップ、ファウスト、テスタメント、スレイヤー
しゃがみくらいにLv2ミストファイナー・中段が当たらないキャラ
ミリア、イノ(近距離可)、アバ(近距離可)
足払い(1段目)→Lv2ミストファイナー・中段が入らないキャラ
カイ、ディズィー、ロボカイ、アバ
通常投げ→Lv2ミストファイナー・中段が入るキャラ
ポチョムキン、闇慈、ヴェノム、テスタメント、スレイヤー

新要素を取り入れる

空中ディバインブレイドがダウンするようになり、対空をつぶしつつ連続技を決められなくなった。代わりに新技の空中キラージョーカーを使おう。フォースロマキャン後に技前の慣性が残るので、空中ダッシュから狙う際はスピードが落ちる終わり際に出すと、その後の連続技につなげやすい。打ち勝てない技にのみディバインブレイドを使おう。

立ちHSは判定が上方向に強くなり、遠距離の対空やジャンプ防止に使いやすい。また、➡+Kがキャンセル可能になったので、➡+Kキャンセル→グリターイズゴールド(以下コイン)を使おう。この連係はジャンプで回避できないので強力だ。

GGXX事典 ΛCORE

●ソル補足：グランドヴァイパーを組み込む連続技は、状況に応じて【しゃがみK→しゃがみHS】→グランドヴァイパーなど、ガトリングの数を減らすと当てやすい。
●ジョニー補足：攻撃レベル4～5の技→キラージョーカー→追加攻撃はジャンプで回避できない。フォースロマキャン後はKを出し、ヒット後は空中連続技。ガードされたらPにつないでおこう。

分身の攻撃が全体的に強化されたエディだが、起き攻めの形が大きく変化。今回は強力な起き攻めを紹介するので役立ててほしい。

Text:ケンちゃん

移動攻撃を活用せよ！

移動攻撃はガードさせると相手をエディ側へと引き寄せる特殊な効果を持つ。相手に移動攻撃をガードさせた後は、垂直ジャンプKをガードさせてから、前方飛行ジャンプHSと着地足払いで二択を仕掛けていこう。中段になるジャンプHSヒット時は基底ダメージ補正が掛からないので、対空攻撃につないで空中連続技を決めていこう。また、移動攻撃につないで相手を引き寄せ、前号紹介した分身を前方に移動させつつ【立ちP→しゃがみP→しゃがみK】Ⓒ小攻撃→ダッシュ【しゃがみP→足払い】→シャドウホール設置を決めて、ガード不能連係に持ち込むのもいい。

足払いヒット後は移動攻撃につなぐのが基本。相手を引き寄せる移動攻撃の効果は、空中の相手にヒットさせたときも同様。引き寄せた後は直接ジャンプKにつなごう。地上ではしゃがみヒット時しか連続ヒットしないが、空中では1段目さえヒットさせれば必ず2段目につながるため、空中連続技のパーツとして優秀。

足払いヒット後は、空中で移動攻撃につないで相手を引き寄せよう。

移動攻撃の後は垂直ジャンプ【K→S→HS】を決めよう。

分身と連係中にHSインヴァイトヘルを出したら、移動攻撃へつなごう。

ヒット時はエディ側へと引き寄せるので、空中連続技を決められるぞ。

中下段同時攻撃起き攻め

足払いでダウンを奪った後は、キャンセルエディ召還から、中下段同時のガード不能起き攻めを狙おう。相手の近くに分身を設置し、起き上がると同時に中段攻撃とダッシュ立ちKを同時に重ねればガード不能になる。そのまま【近距離立ちS→足払い】とつなげ、分身を前方に移動させて相手を真下にシャドウホールを設置しよう。なお、中段攻撃は分身の硬直が短いため、【近距離立ちS→足払い】の部分を出すときに、SとDを押し続けないと分身の攻撃が暴発するので注意しよう。

シャドウホール設置後は、起き上がりにジャンプ攻撃を重ねて再び中下段同時攻撃に持ち込もう。ジャンプ攻撃を同時に重ねれば、本体の攻撃→シャドウホールとヒットし、さらに追撃できる。ただし少しでもジャンプ攻撃が遅れたときにしゃがみガードされているとジャンプ攻撃しかヒットしないため、追撃が難しい。重ねるのが難しい場合は、シャドウホールとの同時攻撃に空中ダッシュ→飛行ジャンプ【S→HS】がオススメ。相手がシャドウホールをガードし、しゃがみ状態でくらえば連続技Ⅰを決められるのでかなりのダメージを与えられるぞ。

ダウン奪ったらこの位置に分身を配置、中段攻撃を出してダッシュし……、

同時に立ちKを重ねる。ここから足払いへつないでダウンを奪おう。

シャドウホールを設置した後にジャンプ攻撃を重ねて、ガード不能連係へ。

無敵必殺技を持つ相手には立ちKを出したときにレバーを後方に入力しておけば、分身が犠牲になるのでガードできる。

分身連係からの連続技

Ⅰ 空中ダッシュジャンプ【S→HS】→【近距離立ちS→立ちHS(2段目)】Ⓒドリルスペシャル→ダッシュジャンプ【K→HS→D】→(着地)ハイジャンプD

Ⅱ シャドウホール→【近距離立ちS→➡+P→近距離立ちS→立ちHS→ダスト】→ホーミングジャンプD→ジャンプDⒸイグゼキューターorジャンプ【S→HS→D】

画面中央、Lv1時の起き攻め

相手の投げ間合いのギリギリ外から足払いと、1歩歩いての通常投げで二択を仕掛ける。足払いからはコインを出してしておき、ガードされたらダッシュ【しゃがみK→足払い】とダッシュのスキをフォルトレスで消し、1歩歩いての通常投げで再度二択を仕掛けよう。最初の足払いがヒットしたら、コイン→ダッシュ➡+Kでコインを当てられるぞ。

通常投げは➡+S→HSと同時押しするとフォローしやすい。

どこからでも連続技でダウンを奪え！

Ⅰはメイ、梅喧、ディズィー、アバには入らない。Ⅱは軽いキャラにはジャンプPを省き、重いキャラには2段ジャンプ【S→HS】にしよう。Ⅲはフォースロマキャン→ジャンプSを素早く、ジャンプHSⒸ空中キラージョーカー→ジャンプSはゆっくりとつなぐこと。エディ、紗夢、ヴェノム、ディズィー、アバ、イノは空中キラージョーカーの後、ジャンプHSⒸ空中ディバインブレイドにしよう。ジョニー、ロボカイには、キラージョーカー後のSを遅めにつないで裏に回り、相手方向に2段ジャンプすること。メイ、ミリア、梅喧、ブリジットは締めをジャンプ【S→HS→D】Ⓒ燕穿牙としよう。

Ⅳはカイ、ポチョムキン、ヴェノム、チップ、ロボカイにはジャンプSの前にジャンプKを挟もう。Ⅵは、二択からのダメージ重視。ソル、エディ、ファウスト、ザッパには1回目の立ちHSを省き、メイ、梅喧、紗夢、ブリジットには1、2回目とも近距離離立ちSを省こう。

ジョニー新連続技

Ⅰ 通常投げ→コイン

Ⅱ 通常投げ→ジャンプ【K→P→S】Ⓙ HSⒸ空中キラージョーカーⒻ ジャンプHSⒸディバインブレイド

Ⅲ 【立ちK(ジャンプ仕込み)→立ちHS】Ⓒキラージョーカー→追加攻撃Ⓕ ジャンプSⒿ【S→HS】Ⓒ空中キラージョーカーⒻ ジャンプSⒿ【S→HS】Ⓒディバインブレイド

Ⅳ 各種通常技→Lv2ミストファイナー・下段→近距離立ちSⒿ【P→S】Ⓙ【S→HS】Ⓒ空中キラージョーカーⒻ ジャンプHSⒸディバインブレイド

Ⅴ 足払いⒸLv2ミストファイナー・上段→➡+HS→ジャックハウンド→追加攻撃

Ⅵ (画面端)足払いor燕穿牙Ⓡ→Lv2ミストファイナー・中段→ダッシュ➡+HSⒸミストファイナー(構え)→ジャックハウンド→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒミストファイナー(構え)→ジャックハウンド→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒディバインブレイド→追加攻撃

GGXX事典 ΛCORE ●エディ補足：無敵技を持っている相手をダウンさせてシャドウホールを設置した後は、ジャンプSを深めに重ねて相手に無敵技を出されてもガードできる"詐欺飛び"状態にしたい。

対戦攻略

ヴェノム

VENOM

ヴェノムのキモとなる必殺技を詳しく解説。性能を理解すれば、立ち回りや連続技を強化できるはずので、熟読してもらいたい。

Text:KYO

スティンガーエイムとカーカスライドの性能

スティンガーエイムとカーカスライドは、どちらもタメ可能となったほか、タメ中にPボタンでキャンセル可能。本作は通常のボールでガードバランスが増えないので、タメたボールを使ってガードバランスを増やしたい。タメ中に反撃を受けそうならキャンセルを使おう。キャンセルの動作は意外と短く、近距離立ちSや立ちHSをガードさせた後、スティンガーエイム（カーカスライド）～キャンセルと最速で入力すれば1フレーム有利（Sスティンガーエイムのみ五分）な状態となる。接近戦での連係に使えるほか、アバ以外の青色サイクバースト対策にも使えるので活用してもらいたい。

スティンガーエイムとカーカスライドのフォースブレイク版の追加も本作の新要素。前者は弾速が非常に速いので、遠距離から反撃や奇襲に使いやすい。また、タメたボールとなるまでの時間が短いので足払いでダウンを奪った後でも、相手の起き上がりに最大タメのボールを重ねられる。後者は、S版とHS版の中間の軌道でボールを飛ばす。弾速が遅く硬直が短いので、中距離からボールと同時に攻め込むときに便利。

なお、どちらのフォースブレイク版にも「弾いたボールに接触すると停止する」という効果がある。停止中のボールには攻撃判定がある上、タメたボールでも停止するので、相手の動きをかなり制限できる。ただし、ボールは一定時間経過すると消えるので注意しよう。

近距離はスティンガーエイム（カーカスライド）～キャンセル→投げ仕込み近距離立ちS（➡＋S・HS同時押し）が強力。

ボールの配置を覚えろ

ボール生成やデュービスカーブ後のボールの配置は右の写真の通り。ボール生成は、ヴェノムの攻めや守りの要ともいえる技なので、ボールの配置は早急に覚えたい。

遠距離では、Pボール生成→立ちP弾きや、Sボール生成→しゃがみPが基本。ボールの弾速が遅いので、ダッシュで追い掛けたりボール生成をしたりしよう。また、立ちHSで速いボールを横に、しゃがみHSや➡＋Pで上空に向けてボールを弾けるので、相手の動きによって使い分けていこう。

Kボール生成は、遠距離戦と起き攻めに使える。遠距離では昇りジャンプPやジャンプKで弾き出し、降り際の空中ダッシュで攻め込むか、着地後ボール生成につなごう。起き攻めは昇りジャンプKで弾き、ボールをガードしているところに空中ダッシュSとしゃがみKで安全にガ二択を迫れるぞ。

K→Pボール生成～立ちPで弾けば2WAYとなる。遠距離から使おう。

Kボール生成のボールは、ジャンプKで弾ける。空中ダッシュで攻めよう。

P配置は、「く」の形になる。距離を問わず使える。

K配置は、Kボールがヴェノムの頭上付近に配置される。

ヴェノムを取り囲むS配置。Sボールはしゃがみ Sで弾ける。

ほぼ縦一列となるHS配置。HSボールは上から2番目だ。

唯一前作と同じD配置。Dボールは足払いで弾ける。

対戦攻略

アバ

A.B.A

今月は諸刃、通常モードで必要な連続技と立ち回りを紹介する。シンプルだが強力なものばかり。諸刃モードで強気に攻めよう!!

諸刃モードで攻め倒せ!!

諸刃モードの攻めは至ってシンプルで、攻撃判定の強力なジャンプHSで跳び込むだけ。基底ダメージ補正が掛からないので、通常、カウンターヒットを問わず大ダメージを与えられる。遠距離立ちS→抹消のけん制を交ぜつつジャンプHSで近付き、ヒットしたら連続技、ガードされたらダッシュ投げと打撃の二択を掛けよう。打撃には投げ無敵があり、1段目の発生まで覚醒必殺技以外の攻撃を耐えるフォースブレイク版断罪や、【近距離立ちS→しゃがみHS】が強力。しゃがみHSがガードされていたら、再度ダッシュ通常投げと遠距離立ちS、しゃがみK、低空ダッシュ【S→HS】で攻めよう。

守りでもフォースブレイク版断罪が有力で、一度でも見せておけば相手は手を出しにくくなり、バックステップの回避もやりやすくなる。

ジャンプHSで飛び込み、打撃と投げの二択。打撃はしゃがみHSにつなげば、有利な状況を保てるのでローリスク。

通常モードは？

非力な通常モードで闘いたくはないが、諸刃モード時の画面端の連続技で結合を決めた後の起き攻めは、数少ない活躍の機会だ。忌避を重ね、下段の遠距離立ちS→抹消～、中段のダストor消却、牽引→通常投げ、などでガードを崩し、結合へつなごう。また、出始めから出終わりまで無敵のフォースブレイク版牽引から通常投げを狙うのも強力だ。

被起き攻め時はフォースブレイク版牽引で逃げてしまおう。

GGXX ΛCORE 事典

●ヴェノム補足：スティンガーエイムは、ボタンを押すときにレバーを前方向に入力していないとコマンドが完成しない。先行してタメるクセがあるプレイヤーは気を付けよう。

●アバ補足：【立ちK×n→近距離立ちS→しゃがみHS（1段目）】→断罪とつなげば、近距離立ちS以外の部分がバースト対策になる。連続技を決める際に覚えておくといいだろう。

対戦攻略

聖騎士団ソル

ORDER-SOL

固め能力と起き攻めの火力が大幅にパワーアップした聖騎士団ソル。一度ペースをつかんでしまえば、相手に何もさせず勝利できるぞ。

Text:ケンちゃん

ブロックヘッドバスターで固めろ！

ブロックヘッドバスターは『GGXX SLASH』のようにフォースロマキャンはできなくなったが、Lv1～Lv3いずれもガードさせたときにアクションチャージに派生させてフォースロマキャンすれば、有利な状況を作り出せる。特にLv2、Lv3は大幅に有利になるので、テンションゲージが25％以上あるときの連係に組み込んでいこう。

Lv2ブロックヘッドバスター→アクションチャージフォースロマキャン後は約20フレーム有利。そのため、ガードさせた後は再びダッシュ立ちKが連続ガード、もしくは割り込まれにくいので効果的だ。

Lv3ブロックヘッドバスターは爆発演出が大きいため、相手は聖騎士団ソルの動きを視認しづらい。そのため、爆発中にダッシュで密着状態まで接近した後は、ダストと足払いで中下段の二択を迫れるぞ。ちなみに足払いをダッシュファフニールに切り替えるのもアリ。後述の連続技Ⅰが決まるので、ヒット時のリターンが大幅にアップするのだ。

アクションチャージの瞬間にレバーを前、さらにフォースロマキャン後に、

レバーをタイミングよく前に入力。よどみ無くダッシュできる。

Lv3ブロックヘッドバスター後は激しい爆発の演出があるので……

ダストが見切られにくい。ずうずうしく中下段の二択を迫ろう。

ガード崩しから連続技を狙え！

Ⅰは画面端で大ダメージを与える連続技。しゃがみHSの後はダウン復帰不能時間が切れる直前にダッシュ近距離立ちSを当てるのがポイント。ジャンプDは若干遅らせて出し、次の根絶をできる限り低く当てるようにすること。その後はダッシュジャンプS～とつなげば完成。大ダメージを与えつつダウンを奪いたい場合は、先月号で紹介した【ガトリング→しゃがみHS】→空中ダッシュ【S→HS】Ⓒ 根絶→しゃがみSⒸ 飽食の追撃を決めること。

Ⅱはジャンプ HSカウンターの追撃で、ダウンを奪える。➡＋HSでの追撃の方が威力は大きいが発生が遅いので、距離を運びたい場合は近距離立ちSで追撃しよう。なお、ソル、ミリア、ディズィー、スレイヤー、ブリジット（密着時）、アバ、聖騎士団ソルはスライドダウン中に近距離立ちSが当たらないため、【しゃがみK→しゃがみS】で代用しよう。

Ⅲは画面中央、画面端を問わずにつながる上に、ダウンを奪える安定の連続技。断罪ヒット時のテンションゲージ増加量の大きさが魅力だ。

Ⅳは通常モードの中段始動の連続技。消却をフォースロマキャンして素早く通常技につなごう。Ⅴは通常モードのダストからの連続技。起き攻めで使うので覚えておくといい。Ⅵは通常モードの画面端での地上投げから結合につなぐ連続技。

中下段の二択を迫る

足払いでダウンを奪った後テンションゲージが25％以上ある状況では、中下段の二択を迫る起き攻めをしよう。相手の起き上がりにダッシュ垂直ジャンプSを深めに重ねてから、下段はファフニール、中段は「連続ガード状態はガード方向を切り替えてもやられ判定が変わらない現象」を利用して、2段ジャンプ【HS→D】を使う。ジャンプ【HS→D】ヒット時はダウンを奪えるのでもう一度起き攻めをするか、Lv2状態ならキャンセルLv2空中シュトルムヴァイパーへつなぐといい。

相手をダウンさせた後は、ジャンプSをできるだけ低い打点で重ねよう。

中段は連続ガードになるように2段ジャンプ【HS→D】。画面端なら立ちKで追撃できる。

下段はファフニール。ヒット時はすぐにダッシュ立ちKで追撃し、下記の連続技Ⅲへ。

覚えておきたい聖騎士団ソル連続技集

Ⅰはファフニール始動の連続技。ノーマルヒット時は密着で当てないと、ダッシュ立ちKが間に合わない。Ⅱは密着で足払いをヒットさせたときに狙う。チャージ停止後は立ちKを素早く出さないとダウン追い打ちになりやすい。またカイ、紗夢、ディズィーにはジャンプ攻撃部分をジャンプSⒿ 2段ジャンプ【HS→D】、ファウストにはジャンプSⒿ 2段ジャンプHSⒸ シュトルムヴァイパー。アバはジャンプ【HS→D】に。なお、ポチョムキン、ロボカイには入らない。Ⅲはダスト始動の覚えておきたいもの。ホーミングジャンプ後にジャンプDをヒットさせ、すぐに2段ジャンプHSを当てよう。成功すると相手がきりもみ状態で落下してくるので、着地後にダッシュ近距離立ちSで追撃しよう。

ガード崩しからの連続技

- Ⅰ ファフニール→ダッシュ【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ SⒿ HSⒸ シュトルムヴァイパー
- Ⅱ （密着状態で）足払いⒸ チャージ→停止→【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ SⒿ 【S→HS】Ⓒ シュトルムヴァイパー
- Ⅲ ダスト→ホーミングジャンプ→ジャンプDⒿ ジャンプHS→（着地）ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→HS→D】

各モード時の連続技

- Ⅰ （諸刃モード、画面端）ジャンプ【S→HS】→【近距離立ちS→しゃがみHS】or【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS】→ダッシュ近距離立ちSⒿ 【S→HS→D】Ⓒ 根絶→ダッシュジャンプ【K→S】Ⓙ HSⒸ 結合
- Ⅱ （諸刃モード）ジャンプHS（カウンター）→ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ 飽食or➡＋HS（2段目）Ⓙ HS
- Ⅲ （諸刃モード）通常投げ→しゃがみHSⒸ 断罪→【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ 飽食
- Ⅳ （通常モード）消却Ⓕ 立ちK×2→足払いⒸ 結合
- Ⅴ （通常モード）ダスト→ジャンプS×３→【P→S→P→S】Ⓙ SⒸ 結合
- Ⅵ （通常モード、画面端）通常投げ→【近距離立ちS→しゃがみS（ジャンプ仕込み）】→ハイジャンプ【S→P→S→P→S】Ⓙ SⒸ 結合

ジャンプDをやや遅らせて出し、根絶をできる限り低めに当てよう。

しゃがみHSを当てたら、硬直が解けたと同時にダッシュして、近距離立ちSを当てる。

根絶を低めに当てれば、ダッシュジャンプSが間に合う。後の追撃は簡単だ。

GGXX事典 ΛCORE ●聖騎士団ソル補足：前作は硬直まで被カウンターヒットだったLv1シュトルムヴァイパーだったが、今作では攻撃判定が無くなった後はカウンターヒットしなくなり使い勝手がアップしたぞ！

対戦攻略

カイ=キスク

KY KISKE

新技のスタンレイズを使えば、起き攻めを強化できる。テンションゲージに余裕があるときは、積極的に狙いガードを崩そう。

Text:KYO

スタンレイズを使え！

足払いでダウンを奪った後は、足払い（ダウン）→前方ジャンプ→（しゃがみ状態の相手に当たらない高さで）スタンレイズ→足払いとつなごう。足払いは相手の起き上がりに重なり、ヒットしていれば連続技Ⅲが狙える。足払いをガードされたら前方ジャンプ。相手が立ちガードするとスタンレイズをガードさせられるので、ガード中の相手にジャンプSや着地後しゃがみS、空中ダッシュ【S→HS】でガードを揺さぶれるぞ。スタンレイズは設置すればカイが攻撃をくらっても消えない。起き攻め以外にも、ジャンプ攻撃からキャンセルして使っても強力だ。

相手の起き上がりに足払いを重ねれば、相手はしゃがみガードするしか無い。

足払いガード時は前方ジャンプ。相手が割り込むならフォルトレスだ。

相手が立ちガードをすればスタンレイズに触れてしまう。中下段の二択を迫れ！

起き攻めから連続技を決めろ！

下記の連続技は、スタンレイズを使った起き攻めから狙えるもの。Ⅰは画面中央で狙える連続技。カイより相手が高い位置になるようにヴェイパースラストを決めるのがポイントで、ジャンプSを若干遅めに当てると決めやすい。ただし、浮きの低いカイ、ポチョムキン、ロボカイには空中連続技部分をジャンプ【K→S→HS】にすること。しゃがみS始動時以外に、足払い→スタンレイズヒット後や通常投げフォースロマキャン後にも狙えるので、必ずマスターしよう。ⅡとⅢは、画面端で狙う連続技。Ⅱの近距離立ちSとⅢの➡＋Pは、引き付けて決めよう。

なお、Ⅰ～Ⅲの最後のライジングジャベリンは遅めに決めるとダウンを奪える。また、ⅠとⅡの始動が空中ダッシュ【S→HS】のときは、ライトニングスフィアをHSスタンエッジフォースロマキャンにすること。

Ⅰは、相手が乗るようにライジングジャベリンを決めると拾いやすくなる。相手を高く浮かすことを心掛けよう。

スタンレイズを使った起き攻めから決める連続技

- Ⅰ 【しゃがみS→足払い】（Ⓒスタンエッジ・チャージアタック～）ライトニングスフィア→ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙジャンプ【S→HS】Ⓒヴェイパースラスト～ライジングジャベリン→（着地）【しゃがみP→近距離立ちS→しゃがみHS】ⒸHSヴェイパースラスト～ライジングジャベリン
- Ⅱ （画面端）【しゃがみS→足払い】（Ⓒスタンエッジ・チャージアタック～）ライトニングスフィア→【近距離立ちS→しゃがみHS】ⓁジャンプSⓁ【S→HS】Ⓒヴェイパースラスト～ライジングジャベリン
- Ⅲ （画面端、スタンレイズを重ねてから）足払い→【➡＋P→近距離立ちS（ジャンプ仕込み）→しゃがみHS】ⒿハイジャンプSⒿジャンプ【S→HS】Ⓒヴェイパースラスト～ライジングジャベリン

対戦攻略

メイ

MAY

フォースブレイクのイルカさん頑張って・横、縦は連続技、接近手段、攻勢の維持とさまざまな目的に使える。入力のコツをつかもう。

Text:ケンちゃん

イルカさん、メイのために頑張って！

各種イルカさん・頑張ってはイルカさん・縦、イルカさん・横からの派生技で、メイがイルカを乗り捨てて分離攻撃を仕掛ける。コマンド入力は各種イルカさんのコマンドを入力した後、一度レバーをニュートラルにしてから、再度任意のレバー方向へ入力してDと、若干複雑だ。そのため、各種イルカさんから最速で派生するには素早く入力をする必要があるので、CPU戦などを利用して練習しておこう。

イルカさん頑張って・横はガードさせれば有利な状況を作れるので、固めに使うのが効果的。打撃と投げの二択を仕掛けた状況で前者がガードされたときは、通常技キャンセルイルカさん・横→イルカさん頑張って・横で、もう一度打撃と投げの二択を仕掛けられるぞ。

イルカさん・縦→イルカさん頑張って・縦で攻めを継続。分離後は……

ジャンプ攻撃をガードさせて、着地際にコマンド投げと打撃で二択だ。

ガードを崩す手段を覚える

今作のメイはガードを崩す手段が豊富。連続技のダメージが大きいので、ガード崩しから連続技で一気に倒してしまおう。

D押し続けでダストから派生するな～んてねっは、ダストの攻撃動作から下段判定の蹴りを繰り出す。ダストと比べると若干発生は遅いものの、中段を意識して立ちガードする相手にヒットさせやすい。当てたときはジャンプキャンセルのみ可能なので、ヒット時はジャンプ予備モーションをキャンセルSイルカさん・縦→［近距離立ちS→立ちHSⒸSイルカさん・縦］×2へつなごう。

空中HSレスティブローリングも、ガード崩しに活用できる。地上の相手にジャンプ攻撃をガードさせた後にキャンセル空中HSレスティブローリングor足払いで二択。ダッシュ立ちKをガード後に昇り空中HSレスティブローリングorしゃがみHSで二択と、狙える状況が多い。HSレスティブローリングフォースロマキャン後は、着地【近距離立ちS→足払い】Ⓒじゃっくはうんど→ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】ⒸHSイルカさん・縦、と決められるので、テンションゲージが50％以上あるときは狙っていこう。

ダッシュ慣性を付けジャンプ攻撃からHSレスティブローリングへ

テンションゲージが25％以上あるときに使えば見返りは大きめだ。

な～んてねっはダストと全く同じモーションから写真の下段蹴りに派生。相手が慣れるまではかなりの頻度でくらってくれる。

GGXX事典 ΛCORE

●メイ補足：【立ちK（ジャンプ仕込み）→足払い】をガードされたら、Sイルカさん・縦→イルカさん頑張って・横から、ジャンプK→HSレスティブローリングor足払いでガードを崩そう。
●カイ補足：スタンレイズを重ねた後は、【立ちK→しゃがみS→足払い】やグリードセバーを狙うのもいい。また、相手がしゃがみガードをしているなら通常投げを狙うのも有効だ。

対戦攻略

ミリア=レイジ

MILLIA RAGE

最大の弱点である打たれ弱さは機動力とそれを生かした豊富な防御手段でカバー！ 見切られにくい連係でダメージを奪え!!

Text:ゆきのせ

見切られにくい連係で押す

ジャンプ攻撃をキャンセルし、空中ダッシュできるミリア。起き攻めはもちろん、いろんな場面で中段の選択肢を掛けていこう。

特に有効な連係は、立ち回りでもガードさせる機会が多いジャンプSをガードさせ、そのジャンプSを空中ダッシュでキャンセルしてジャンプKやSを出すというもの。これらのヒット時は連続技につなごう。ただし、低い位置でジャンプSをガードされると、キャンセル空中ダッシュが出せない。いかに高い位置でジャンプSをガードさせるかがポイントだ。

相手が立ちガードを多く選択するようになってきたところに、着地から下段の選択肢をかけていけば、相手のガードを崩しやすくなる。

ジャンプSを高めでガードさせれば、キャンセル空中ダッシュKなどの中段技でさらに揺らせる。

防御手段を増やす

起き攻めで有効なプリティメイズだが、守りの手段としてもかなり優秀な性能を持っている。

発生はそれほど早くないが、一度発生してしまえばミリア自身が攻撃をくらっても消えることが無い。連続ガードにならない連係などには割り込みに使えるので、回避手段として強力だ。もし、相手が引かずに攻めてきても、プリティメイズが消えないので相打ちに持っていける。さらに、多段技なのでダウンしなければ連続技まで決められるぞ。

しかし注意してもらいたいのは、たとえプリティメイズが発生しても、相手の無敵技で返されてしまうことだ。主に投げや覚醒必殺技の反撃には気をつけていきたいところだ。

また、もう一つの優秀な防御手段として前転が挙げられる。本作では発生1フレーム目から上半身無敵になり、いろいろな通常技をすり抜けられるようになった。相手のガトリングを読み、抜けられるポイントで前転し、反撃するなどの戦法も強い。

リバーサルでも上にしか判定の無い技は抜けられるので、研究次第では抜けるのが困難だった起き攻めも無効化できる可能性を秘めている。

テンションゲージを75%使うが、本作よりウィンガーがフォースロマキャン対応技になったため、テンションゲージに余裕が有るときはリバーサルや割り込みでウィンガーを使ってもフォローできるようになった。位置にもよるがヒット時は壁バウンドを誘発するため、フォースロマンキャンセルしなくてもダッシュ遠距離Sで拾い、連続技に持っていける。リターンの大きい切り返しだ。

一度出てしまえば、消えることは無いので、割り込み目的で出し……、

相打ちを狙おう。多段技なので拾いが間に合う。ダメージ■もできるぞ。

対戦攻略

ポチョムキン

POTEMKIN

今回はスライドヘッドを大特集!! 回避不能となるポイントや、起き上がりに重ねやすくするための時間調整方法を紹介していくぞ。

Text:ハメコ。

回避不能スライドヘッドのポイント

ガード不能技であるスライドヘッドの地震は、特定の状況化で回避不能となる。その状況を解説しよう。

強力なのが、➡＋HS◎スライドヘッドの連係。➡＋HSは攻撃レベル5の技よりもガード硬直が長いため、通常ガードさせれば相手は地震をジャンプできず(バックステップなどすぐに足元のやられ判定が消える動作なら回避可能)、フォルトレス時はタイミングよくデッドアングルを出されない限りヒットする。

また、攻撃レベル4以上の技を空中フォルトレスされた後も、キャンセルスライドヘッドが回避不能になる。➡＋Pやしゃがみ HSから狙おう。

バックステップ対策にもなる➡＋HSは、起き攻めで特に有効。若干遅らせて重ねるといい。

相手が接近戦を嫌がってフォルトレスしたらキャンセルで

スライドヘッドを出せば、何と回避不能に!! トドメの削り代わりにも使えるぞ。

昔懐かしスライドヘッドハメを極めよう

直接的なリターンが見込めるため、スライドヘッドを相手の起き上がりに重ねるだけで強力な攻めとなる。そこで、各種投げからスライドヘッドを重ねるためのパターンを下表にまとめた。各種投げ後、表中にある動作を空振りし、最速でスライドヘッドを出せばOK。最初の動作さえ遅れ過ぎなければまず重なる。

また、ヒートナックル後もバックステップから一瞬待ってスライドヘッドを出すことで重なるが、キャラごとにタイミングを変える必要がある。なお、アバのみヒートナックル～後方ジャンプ～スライドヘッドで確実に重なるので強力!!

ヒートナックルから後方ジャンプ。着地前にコマンドを入力し……。

起き上がりの遅いアバにヒートナックルを決めた後は、スライドヘッドのチャンス。

スライドヘッドが重なる。相手が回避に失敗したら、再びヒートナックルへ!!

●スライドヘッドを重ねるために空振りする動作

	ポチョムキンバスター	空中ポチョムキンバスター	通常投げ
基本	足払い	➡＋P	立ちKorしゃがみK※
アクセル	しゃがみS	➡＋P	立ちK
チップ	遠距離立ちS	➡＋P	しゃがみK
エディ	足払い	➡＋P	しゃがみP
紗夢	しゃがみS	➡＋P	立ちP→しゃがみP
闇慈	しゃがみS	➡＋P	立ちK
ジョニー	しゃがみS	➡＋P	立ちK
ザッパ	しゃがみK	特に無し	立ちK
アバ	垂直ジャンプ	しゃがみHS	立ちK

※通常投げ～しゃがみK～スライドヘッドで重なるキャラ(チップ、テスタメント、ディズィー、イノ、ロボカイ)

GGXX事典 /CORE

●ミリア補足:立ち回りで対空技が強いキャラ相手には、主にサイレントフォースをガードさせた後にジャンプSをガードさせ、さらにキャンセル空中ダッシュで崩していくのが重要だ。

●ポチョムキン補足:スライドヘッドを重ねるために空振りする動作はあくまでも目安。入力などが遅れてしまえば重ならないし、当然バックステップなどでは回避されてしまうので注意。

対戦攻略

チップ=ザナフ

CHIPP ZANUFF

HS or D殺式転移のフォースロマキャンが簡単になり、ガード崩しが狙えるチップ。さらに、今回は画面端で狙える連続技も紹介。

Text:KYO

HS or D殺式転移でガードを揺さ振れ！

本作のHS or D殺式転移のフォースロマキャンは、受け付けが2フレームになったのでフォースロマキャンしやすくなった。接近戦で、近距離立ちSや立ちHSからHS or D殺式転移につなぎ、フォースロマキャン後ジャンプHSやジャンプDを出せば、表裏の二択を迫れるぞ。ジャンプHSは横方向にレバーを入力したまま押せば、相手がジャンプした場合は空中投げになりやすく、ヒット時は空中αブレードフォースロマキャンからや、着地後ダッシュ近距離立ちSから連続技を決められる。ジャンプDは、カウンターヒットを望める状況で狙いたい。ガードバランスの点滅中や、硬直中まで被カウンター判定の飛び道具を撃たれたときに狙うと有効だ。

フォースロマキャンが狙いやすくなったので接近戦のプレッシャーが増している。確定反撃にも使えるレベルだぞ。

画面端の連続技がアツイ！

前作までのチップには、画面端で大ダメージを取れる連続技が少なかったが、本作では下記の連続技で画面端でも体力を奪える。連続技はキャラごとに変わるので、どれを使うかきちんと覚えよう。

Ⅰは幻朧斬・陽を使う連続技。(遅)のキャラは幻朧斬から幻朧斬・陽を遅めに出す必要がある。特に、チップとファウストにはかなり遅らせる必要があるので、難度が高い。また、ファウストの場合は幻朧斬・陽の後、立ちHSのみで拾う点にも注意。

Ⅱは画面端でD殺式転移を使うと、上空で相手に密着できることを生かした連続技。紗夢とアクセルにはジャンプKを最速で当てよう。メイと紗夢の場合は1回目の空中αブレードを遅めにつなぐ。最後の空中αブレードはミリア、梅喧、ザッパ、ブリジットには決まらない。ジャンプDを遅めに当ててダウンを奪おう。

画面端かつ、しゃがみHSにつなげられれば決められるので、反撃やガード崩しから狙える。威力が高いので必ずマスターしよう。

画面端キャラ別連続技

Ⅰ【近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみHS】(C) 幻朧斬～幻朧斬・陽→(着地)【近距離立ちS→立ちHS】(J) D

※カイ、エディ(遅)、ポチョムキン、チップ(遅)、ファウスト(遅)、ジョニー(遅)、闇慈(遅)、ヴェノム(遅)、テスタメント、スレイヤー(遅)、ザッパ(遅)、ロボカイ(遅)、アバ(遅)限定

Ⅱ【近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみHS】(C) D殺式転移→【K→D】(C) αブレード(F)(着地)→+HS (J) D (C) αブレード

※ソル、メイ、ミリア、チップ、梅喧、紗夢、アクセル、ディズィー、スレイヤー、イノ、ザッパ、ブリジット、聖騎士団ソル限定

対戦攻略

ファウスト

FAUST

今月は連続技と立ち回りで使うフォースブレイク技に注目。いきなりオイッス！とレレレの超突きでプレッシャーをかけていこう。

Text:パチ

今回の新連続技

ドリキャンとはジャンプ↓＋K(K押したまま)→ずらし押しP or S or HSでジャンプ↓＋Kの出始めをフォルトレスでキャンセルするテクニック。ドリキャンKと出せば、素早い中段攻撃になるぞ。

Ⅰはジャンプ↓＋Kの着地中にダッシュを入力しよう(ジャンプ↓＋Kヒット時の距離が近ければ、ダッシュは不要)。また2段ジャンプSは、↓とSを同時に入力すればジャンプキャンセルから最速で出せる。

Ⅱもジャンプ↓＋Kヒット時の距離が近ければ、立ちPを挟めるので若干つなぎは簡単になる。華だろ？俺、華だろ？の後は、70%の強制基底補正がかかってしまうので、その後の追撃はごーいんぐまいうぇいで締めてダウンを奪うのが実戦的。

Ⅲはレレレの突きからの安定した追撃。テンションゲージが25%以上あればこれを決めよう。

新連続技

Ⅰ【ドリキャンK(J) ↓＋K→ダッシュ【立ちP→足払い→しゃがみS】(J)【K→S→K】(J)【S→HS】

Ⅱ【(画面端) ドリキャンK(J) ↓＋K→遠距離立ちS→立ちHS(C) 槍点遠心乱舞→華だろ？俺、華だろ？→ごーいんぐまいうぇい

Ⅲ【レレレの突き→引き戻し→ここからが見所ですよ！→しゃがみS(J)【K→S→K】(J)【S→HS】

立ち回りにフォースブレイクを組み込む

いきなりオイッス！は1フレーム目から空中判定で、出始めはかなり上の方にしかやられ判定が無い。さらに、中段判定でガードされても3フレーム不利なだけという優れた技。ヒット時はダッシュ立ちK→【K→S→K】(J)【S→HS】や、画面端なら槍点遠心乱舞→華だろ？俺、華だろ？→ごーいんぐまいうぇいで追撃できる。ただし、先端ヒット時は追撃できないので、この技を出す時は相手のけん制技に合わせ、追撃できる距離で当てるようにすること。

レレレの超突きは事前のジャンプの勢いが残るので、前ジャンプや空中ダッシュから出さないと、前方に攻撃できない。この技はしゃがみガード可能だが下方向に強いので、相手の対空技に合わせるのが効果的だ。また、何が出るかな？で爆弾が出た後など、相手が固まりやすい状況で空中ダッシュから出し、めくりを狙うのも強力だ。ヒット時は、相手の位置が前方なら、くびびよーん(画面端なら×2)→華だろ？俺、華だろ？→ごーいんぐまいうぇい、相手の位置が後方なら、後方移動→華だろ？俺、華だろ？まで出し、華だろ？のヒットを確認してごーいんぐまいうぇいを出そう。ガード時はメス乗り状態からくびびよーんや前方、後方移動でフォローすること。

いきなりオイッス！はけん制技に合わせてカウンターを狙え！

レレレの超突きは相手の対空技つぶしで出すのが有効。前ジャンプから少し引き付けて、対空技を誘って出そう。

GGXX事典 Λ CORE

●チップ補足:連続技ⅠとⅡのダメージはほぼ同じ。両方決まるチップ、スレイヤー、ザッパは決めやすい方にしよう。特に、チップにはⅠが難しいのでⅡがオススメだ。

●ファウスト補足:空中連続技の追撃パーツは【K→S→K】→【S→HS】が安定する。【K→S→P→K】→【K→S→HS】とダメージが変わらず、こちらの方が外れにくいのでオススメだ。

対戦攻略

梅喧 BAIKEN

今回は即戦力となる画面端での各種連続技を一挙公開。ジャンプD後の空中ダッシュは相変わらずクセがあるのでしっかり練習しよう。

Text:ハメコ。

画面端で投げた際の連続技

本作から、通常投げで投げた相手のやられ動作がスライドダウンになったため、画面端で投げた際の追撃方法が大きく変化した。追撃の内容は下表を参照してほしい。畳替し→前方ハイジャンプPのつなぎが難しいが、すべてのキャラに対してダウンを奪えるため、起き攻めで再度通常投げを狙ったり、ジャンプSを重ねて右記の二択を迫るチャンスとなる。一気に攻め倒してしまえ！

ジャンプDまで決めればダウンを奪えるので、起き攻めのチャンス。

●画面端での通常投げからの連続技

基本	畳替し→前方ハイジャンプ【P→S→D】→空中ダッシュ【S→P→D】
ポチョムキン、ロボカイ、聖騎士団ソル	畳替し→前方ハイジャンプ【P→S→P→D】→空中ダッシュ【S→P→S→D】
ジョニー	畳替し→前方ハイジャンプ【P→P→S→D】→空中ダッシュ【S→P→D】
メイ、ミリア、アクセル、紗夢、ブリジット	ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS】Ⓙ【S→D】→空中ダッシュ【S→D】

ジャンプSをガードさせて二択を迫る

引き付けてジャンプSをガードさせた後に、ガトリングでジャンプDを出せばジャンプSガード後にしゃがむ相手にヒットする。これと着地しての足払いで二択を迫るのが有効だ。特に、相手を画面端に追い詰めればジャンプD、足払い両方から下[illegible]ある強烈な連続技を決められるので、起き攻めに組み込むなどしてどんどん狙っていきたい。

●画面端でのジャンプDフォースロマキャン空中畳替し

基本（ファウストのみ最初を【S→P→D】に）	ダッシュ前方ハイジャンプ【S→P→S→D】→空中ダッシュ【S→D】
メイ、梅喧、紗夢	ダッシュ前方ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【S→D】
ディズィー、スレイヤー、ザッパ、ブリジット、聖騎士団ソル	ダッシュ前方ハイジャンプ【S→P→D】→空中ダッシュ【S→P→D】
ポチョムキン、ロボカイ	ダッシュ前方ハイジャンプ【S→P→S→D】→空中ダッシュ【S→P→S→D】

●画面端での足払いキャンセル畳替しからの連続技

ソル、アクセル、ファウスト（※1）、闇慈（※2）、聖騎士団ソル	前方ハイジャンプ【P→P→D】→空中ダッシュ【S→D】Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【S→D】 ※1のキャラには最初を垂直ハイジャンプに　※2のキャラには最初を垂直ハイジャンプ【P→D】に
カイ、チップ、エディ、テスタメント、ヴェノム、スレイヤー、ザッパ	前方ハイジャンプ【P→S→D】→空中ダッシュ【S→D】Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【S→D】
ミリア、イノ	垂直ハイジャンプ【P→D】→空中ダッシュ【S→D】Ⓕ空中畳替し→ダッシュ前方ハイジャンプ【S→P→S→D】→空中ダッシュ【S→D】
ポチョムキン	前方ジャンプ【P→S→P→D】→空中ダッシュ【S→D】Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ【S→P→S→D】→空中ダッシュ【S→D】
ジョニー、アバ	前方ジャンプ【P→K→D】→空中ダッシュ【S→D】Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【P→D】
ロボカイ	前方ジャンプ【P→S→P→D】→空中ダッシュ【S→P→S→D】Ⓕ空中畳替し→ダッシュ➡+HSⒿ【S→P→S→D】

●軽いキャラ用

メイ、梅喧、ブリジット	足払いⓇ畳替しⒻ前方ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【S→D】Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【S→D】
紗夢	足払いⓇ畳替しⒻ前方ハイジャンプ【P→D】→空中ダッシュ【P→D】Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【S→D】
ディズィー	足払いⓇ畳替しⒻ垂直ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【S→D】Ⓕ空中畳替し→前方ハイジャンプ【S→P→S→D】→空中ダッシュ【S→D】

対戦攻略

蔵土縁 紗夢 JAM KURADOBERI

強力なフォースブレイク技を得た紗夢は、地上戦、暴れつぶしがパワーアップ。固めに便利なフォースロマキャンもあるぞ！

Text:ケンちゃん

フォースブレイク百歩沁鐘を使え！

新必殺技のフォースブレイク版百歩沁鐘は、攻撃発生直前まで無敵時間がある上に空中ガード不能なため、相手の行動をつぶすのに役立つ。テンションゲージを25%消費するが最悪でも相手の攻撃と相打ち以上が取れ、さらにヒット時の見返りが大きいので、相手にプレッシャーをかける意味でも、適度にばら撒いていこう。なお、相手を画面端へ追い込んでいる状態でカウンターヒットした後は、連続技Ⅰで追撃でき、気絶耐久値の低いキャラを1回の連続技で気絶させられる。

連続技をガードさせたり、ジャンプ防止に使うのもアリ。

FB版百歩沁鐘始動連続技

Ⅰ（画面中央より相手キャラが画面端側に近い位置）FB版版百歩沁鐘→爆蹴→千里沁鐘→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ KⒸ 空中龍刃

Ⅱ（画面中央より自キャラ画面端側に近い位置）FB版百歩沁鐘Ⓒ 強化龍刃→爆蹴→千里沁鐘→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ KⒸ 空中龍刃
※欄外に注意点アリ

跳迅フォースロマキャンで攻め続けよう

遠距離立ちSや足払いをガードさせた後は、空中ダッシュ特殊軌道逆鱗でめくりを狙ったり、FB版百歩沁鐘で相手の暴れ、ジャンプを防止する以外に、跳迅フォースロマキャン→ジャンプHSで攻めを継続するのも効果的。攻撃までのタイミングが早い上に無敵技を利用されない限り割り込まれず、相手にそうそう切り返されることはない。また、座高が高いポチョムキン、ジョニーなどには、ジャンプHSが早い段階でヒットするため、中段攻撃のような感覚でも使えるぞ。

跳迅のフォースロマキャンタイミングは発生から3フレーム間。コマンド入力を完成させた直後にボタンを押そう。

跳迅フォースロマキャンで攻め続けよう

通常投げはダウン復帰不能時間が長くなったため、ハイジャンプS→劒楼閣で追撃しよう。劒楼閣強化時は、ジャンプS→劒楼閣→強化劒楼閣でダウンを奪える。

また、通常投げフォースロマキャンは健在だが、前作とは若干タイミングが違うので注意。→写真のグラフィック時にフォースロマキャンし、近距離立ちSから追撃しよう。

通常投げフォースロマキャンはこのグラフィック。前作とは若干タイミングが違うので、CPU戦を活用して練習すると良いぞ。

GGXX事典 /CORE

●梅喧補足:今作ではジャンプDの発生が早くなったため、前作と違ってジャンプSを直前ガードされた際もジャンプDで問題無くしゃがみガードを崩していけるのだ。
●紗夢補足:連続技Ⅱはカイ、梅喧、ディズィー、ロボカイ、アバには強化龍刃が空振りする。紗夢、ザッパ、ブリジットは千里沁鐘が当たらないので、ジャンプ攻撃で追撃しよう。

今月はFB版アクセルボンバーの使い方と投げからの連続技を紹介!! 今回のアクセルは連続技を決める状況が多いのでよく覚えておこう。

Text:バチ

FB版アクセルボンバーを使いこなせ

FB版アクセルボンバーは技後にも行動が可能。事前に空中ダッシュや2段ジャンプをしていなければ、技後にこれらの行動ができ、FB版アクセルボンバー→空中ダッシュDとすれば、ステージの約半分の距離を運べるので、画面端の連続技に持ち込める。つまり、アクセルが画面の半分ぐらいの位置に居てテンションゲージが25%以上なら、画面端に追い込むチャンスなのだ。主な狙いどころは対空のしゃがみSやジャンプ➡+Pのヒット時だ。しゃがみSからはジャンプDにつなげ、ジャンプ➡+Pは2段目まででヒット確認して出す。FB版アクセルボンバー後は相手にかぶせるように空中ダッシュD→アクセルボンバーとし、着地後はしゃがみS(2段目)→ジャンプD→アクセルボンバー→鎌閃撃→旋鎖撃の連続技でダウンを奪え、起き攻めに持ち込めるぞ。

ジャンプ➡+PやしゃがみSなど、対空技からFB版アクセルボンバーにつなげ、空中ダッシュDで一気に画面端へ運ぼう。

投げからの連続技をマスターせよ

Ⅰ、Ⅱの連続技は画面端用。ともにジャンプDは上からかぶせるように当て、2ループ目のしゃがみSはダッシュしてから出すのがコツ。

Ⅰはミリア、チップの最後はダッシュHS弁天刈り→追加～と出す。

Ⅱはファウスト、ディズィー、イノ、アバはしゃがみS～を2ループにするか、2ループ目以降はしゃがみSを省き、{ジャンプD→アクセルボンバー}×2→鎌閃撃～でもOK。アクセルは3ループがやや難しいので2ループに。ジョニーは始動を投げ→ダッシュ近距離立ちS→しゃがみS～にし、2ループ目からしゃがみS～鎌閃撃～で締めよう。

Ⅲはダウンを奪える連続技だ。なお、梅喧はダウンを奪えないのでHS弁天刈りの部分をハイジャンプ【HS→D】→虚空撃にしよう。闇慈、アバは投げ→ダッシュ立ちP→しゃがみSとつなごう。

Ⅳ、Ⅴは起き攻めしにくいキャラ用でダメージ重視の連続技。Ⅲ～Ⅴが入らないメイ、紗夢は投げ→引き付けて鎌閃撃でダウンを奪おう。

画面端&中央用　投げからの連続技

- Ⅰ (画面端)投げ→{しゃがみS(2段目)Ⓙ D→アクセルボンバー}×2→HS弁天刈り→追加アクセルボンバー
  ※ソル、ミリア、チップ、梅喧、紗夢、聖騎士団ソル用
- Ⅱ (画面端)投げ→{しゃがみS(2段目)Ⓙ D→アクセルボンバー}×2～3→鎌閃撃→旋鎖撃
  ※Ⅰ以外のキャラ用
- Ⅲ 投げ→ダッシュ立ちK→立ちP(2段目)→しゃがみS(2段目)→HS弁天刈り→追加アクセルボンバー
  ※ソル、メイ、チップ、紗夢、ディズィー、ブリジット以外のキャラ用
- Ⅳ 投げ→ダッシュ立ちK→しゃがみS(2段目)→➡+K(2段目)→しゃがみS(2段目)Ⓙ ハイジャンプ【HS→D】Ⓒ 虚空撃
  ※ソル、チップ、ディズィー、ザッパ、聖騎士団ソル用
- Ⅴ 投げ→{【➡+K(2段目)→しゃがみS(2段目)】}×2Ⓙ ハイジャンプ【HS→D】Ⓒ 虚空撃
  ※ソル、チップ、ディズィー、ザッパ、聖騎士団ソル、ブリジット(ループ1回)用

対戦攻略

御津闇慈

ANJI MITO

フォースブレイク版疾による起き攻めは超強力! ガード不能の状況を作り出すために、蒼の切り返しと疾の連係を熟知するべし!!

Text:ねぎ

蒼で切り返しつつダウンを奪え

蒼を狙いやすいのは➡+Kと⬊+K。前者は上・中段、後者は下段のガードポイントが瞬時に発生するため、タイミングを合わせやすい。直前ガードで相手の連係にわずかでもすき間を空けられれば、強引に相手のガトリングに割り込み、蒼で切り返すことも可能だ。難度は高いが、スラッシュバックを使いこなせれば、さらに切り返しやすくなる。相手の連係を覚え、常に蒼で切り返すタイミングをうかがおう。

蒼がヒットして相手が壁に張り付いたら、⬇⬊➡HSと入力してダッシュHS風神。最も壁から遠い位置を除けばまずつながり、壁バウンドした相手に【立ちK→立ちS】Ⓒ 陰でダウンを奪えるぞ。壁張り付きしなかったら、ダッシュ疾を出して攻めの布石に。長いダッシュからめくりのP戒で、貪欲に起き攻めをしやすいダウンを狙うのもありだ。

近距離での割り込みなら、蒼が出さえすればほぼ確実にヒットする。どこで割り込みをかけるか、あらかじめ的を絞っておきたい。

疾を使った起き攻めを極める

フォースブレイク版の疾をキッチリ重ねられる状況は、投げや陰を決めた後だ。投げの後は、硬直が切れたらすぐに出す。陰の後は一瞬ダッシュしないと重ならないので、⬇⬊➡➡Dと入力して出すこと。

疾を重ねたら、ダッシュ【立ちS→しゃがみS→立ちHS】Ⓒ HS風神を使おう。しゃがみSにディレイをかけて、疾の落下と同時に出せば、疾の落下の2段目が間をつなぎ、立ちHSまでつながるぞ。風神の後は壁との距離に応じて、臨と凪刃を使い分け、再度ダウンさせよう。一足飛びを出してから、再び疾を出して攻めるのもいいだろう。

テンションゲージが無く通常の疾を出す場合は、疾の直後や疾の落下直後に投げを狙っていこう。

なお、⬊+Sは、技の出始めを立ちSや立ちHSでキャンセルできる。これを利用し、疾→【立ちS→立ちHS→⬊+S(疾落下)→立ちS→立ちHS】Ⓒ 疾と連係し、ガードゲージを増加させた相手に再度攻め込むのも手だ。最後の疾をHS風神に変更し、たまりたてのテンションゲージを使ったフォースブレイク版の臨と凪刃で二択を迫るのもいいぞ。

⬊+S後の立ちSは、距離が遠いときや相手がフォルトレスすると届かない。疾の落下を挟み、⬊+Sから立ちHSを出して対応しよう。

疾後のダッシュ距離が充分なら、立ちSをフォルトレスされてもしゃがみSが届く。崩しのタイミングは思いのままだ。

GGXX事典 ΛCORE

●アクセル補足:連続技Ⅲだが、ロボカイはダウンを奪う利点が少ないため、HS弁天刈りの部分をハイジャンプ【S(2段目)→HS→D】→虚空撃でダメージを取るのも有効。

●闇慈補足:⬊+Sのキャンセルは【立ちS→⬊+S→立ちS→⬊+S→立ちS→立ちHS】→HS風神や、追撃を【立ちS→⬊+S→立ちS】→陰にすると使いやすい。

立ち回りの強化だけでなく、連続技にも役立つHSエグゼビーストは、テスタメントの主力技。活用して闘いを有利に進めよう。

Text:ゆきのせ

HSエグゼビーストを使いこなす

本作で復活したHSエグゼビーストは、切り返しや連続技に役立つ優秀な技。さまざまな場面で活用しよう。

主な使い道は、相打ち狙いの割り込み。動作を開始した瞬間に攻撃をくらうと弾が出ないので、起き上がり時は使いにくいが、連係に割り込む技としては強力だ。相手の技にもよるが、相打ち時は➡+Kでの追撃が狙えるので、バッドランズにつないで起き攻めに移行しよう。

ダウン中の相手を通常の空中やられにする特性を持つので、連続技のパーツとしても有効。空中投げで近くにダウンさせた後や、グレイブディガー後に高さの問題で拾えない状況では、ダッシュからのHSエグゼビーストでダウン追い打ちしつつ、フォースロマキャンして空中連続技を決めよう。至近距離または画面端なら、フォースロマキャンしなくても近距離立ちSなどで拾えるぞ。

連続技や切り返しに使えるHSエグゼビーストは、主力技といっても過言ではない。フォースロマキャンを手になじませておこう。

火力アップで優位に立て！

Ⅰは、中段始動で高威力な上、Kファントムソウルを決められるのでその後の立ち回りが強化される、優秀な連続技。Sエグゼビーストフォースロマキャン後のゼイネストを、できるだけ早く出すのがポイント。

下段の選択肢はしゃがみKが使いやすいが、基底ダメージ補正が厳しいので、ダメージを求めるなら足払い始動のⅡを使おう。軽量級のキャラからはダウンを奪えないが、体力ゲージを半分近く奪えるぞ。なお、画面端ならフォースロマキャンを使わずに決めることが可能だ。

Ⅲはゲージを50%使うが、Ⅱよりも高威力。ゲージに余裕があれば、ぜひ狙っていきたい。ナイトメアサーキュラー後の近距離立ちSを最速で出すのがポイントで、ジャンプ後も早めにジャンプPを当てていこう。

Ⅰはフォースロマンキャンセル後、最速でゼイネスト。難しいがリターンは大きい。

足払いで崩した後の連続技Ⅱは高威力。下段の選択肢はできるだけ足払いを使っていこう。

新着連続技

Ⅰ 【➡+P→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ Sエグゼビースト Ⓕ ゼイネスト→Kファントムソウル→ジャンプ【P→K→S】Ⓙ【K→D】Ⓒ バッドランズ

Ⅱ 足払い Ⓒ HSエグゼビースト Ⓕ ダッシュ近距離立ちS Ⓙ【K→S→HS】Ⓒ バッドランズ(1ヒット)→立ちHS Ⓒ ゼイネスト→立ちHS Ⓒ バッドランズ

Ⅲ 足払い Ⓒ ナイトメアサーキュラー→近距離立ちS Ⓙ【P→S→HS】Ⓒ バッドランズ(1ヒット)→立ちHS Ⓒ ゼイネスト→ジャンプ【HS→D】Ⓒ バッドランズ

新規&変更 フォースロマキャン対応技一覧 その1

本作で追加されたり、タイミングが変わったフォースロマキャン対応技は表の通り(続きはP39、P41にて)。

なお、ジョニーの空中キラージョーカーはキラージョーカー(追加攻撃)と同じタイミングなので併せて掲載。

また、ヴェノムのフォースブレイク版スティンガーエイムはHS版と、イノのHS抗鬱音階(地上・空中)はP版と、ザッパのPそのまま帰ってこないで下さいはK～HS版と同じタイミングなので、表から除外してある。

キャラ名	写真	種別	技名	タイミング	受付幅
カイ	1	新規	スタンエッジ	攻撃発生から13～14フレーム目(写真はS版)	2
	2	新規	空中スタンエッジ	攻撃発生から2～4フレーム目(写真はS版)	3
	3	新規	ライジングジャベリン	体を反らして宙返りする瞬間	3
メイ	4	新規	⬅+K	体を起こし始める瞬間	2
	5	新規	空中HSレスティブローリング	攻撃発生の瞬間	3
	6	変更	イルカさん・縦&横	攻撃後に跳ね返ってから10～12フレーム目(相手に当てたときのみ、写真は地上S版)	3
ミリア	7	新規	Sタンデムトップ	動作開始から3～4フレーム目	2
	8	新規	ウィンガー	下降し始める瞬間	2
	9	変更	HSタンデムトップ	背中を向けた瞬間	2
エディ	10	新規	ダムドファング	投げ成立後、相手と離れ始めてから7～9フレーム目	3
	11	新規	ドリルスペシャル	攻撃発生から3～4フレーム目	2
ポチョムキン	12	変更	しゃがみHS	攻撃発生の瞬間	3
	13	新規	ポチョムキンバスター	投げ成立後、相手を放り投げてから6～8フレーム目	3
チップ	14	新規	空中αブレード	攻撃発生の瞬間	3
	15	新規	αプラス	攻撃発生の1～2フレーム前	2
	16	変更	HS&D殿式転移	出現した瞬間	2

●テスタメント補足：本作では➡+Pに上半身無敵が追加され、対空技として使えるようになった。HITOMIやゼイネストと組み合わせれば、強力な対空手段として機能するだろう。

画面端への追い込み方

話し相手はHSで追加入力すると、ディズィーの前まで進んでからレーザーを放つ。これを利用し、HS→HSの入力で話し相手を出そう。1発目のレーザーをガードさせたらダッシュ【しゃがみP→立ちK→立ちHS】Ⓒ木の実をとる時に使ってたんです（以下、木の実）。立ちHS後に2発目のレーザーが間をつなぐため、再びダッシュで接近し、一気に画面端まで追い込めるぞ。木の実をジャンプで避ける相手には、ダッシュから空中投げを狙うといい。

木の実を出さず、立ちHSを足払いにしてジャンプキャンセルし、低空空中ダッシュ→S独りにしてください→ジャンプHS（泡破裂）にするのも有効だ。しゃがみ状態で当たると泡破裂はヒットしないが、着地後の立ちKで追撃できる。ガードされても不利にはならず、相手が画面端を背負うため、状況は悪くないぞ。

話し相手はフォローしやすいK→HSの入力で出しておいたり、S→HSの入力で、空中を塞ぎつつダッシュしたりと、使い分けていこう。

話し相手を使った起き攻め

基本はHS→Kで話し相手を出し、ダッシュしゃがみK→(レーザー)→ダッシュ【しゃがみP×2→しゃがみK】→(噛み付き)→ダッシュ【しゃがみK→足払い】で相手を固めていく。ダッシュ後は好きなタイミングで投げを狙おう。投げの後はダッシュ【しゃがみP or しゃがみK→遠距離立ちS（4段目）】Ⓒ魚を捕る時に使ってたんですでダウンさせ、再度起き攻めに持ち込むといい。なお、足払いはジャンプ動作をキャンセルすれば、必殺技も出せることを覚えておこう。

話し相手の後にジャンプSを出せば、ジャンプS→(レーザー)→空中ダッシュ【⬇+S→HS】→(噛み付き)で、相手のジャンプを防止する連係も可能だ。画面端では、話し相手の追加入力をPに変更すること。これなら話し相手が2回噛み付くため、1回多く投げの選択を迫れるのだ。

話し相手を確実に起き上がりに重ねるため、投げの後に追撃しないのも手。

話し相手のPの追加入力はかなり射程が短いが、画面端なら活用できる。

FB版独りにしてくださいの用途

フォースブレイク版は相手をホーミングする上に、泡破裂の攻撃判定がかなり大きい。これで相手に常時破裂のプレッシャーを与え、投げを決めやすい状況を作ろう。画面暗転による飛び道具のガード不能と合わせれば、見返りがより大きくなるぞ。

泡を出した後は、泡の破裂と投げで強引に二択を迫れ!!

対戦攻略

スレイヤー

SLAYER

本作のスレイヤーは起き攻めが非常に強力なキャラになっている。何としても連続技でダウンを奪い、主導権を握ろう。

Text:ケンちゃん

ジャンプDをヒットさせた後の起き攻め

先月も紹介したスレイヤーの新しい起き攻めだが、ジャンプD後は中段ならD(ダンディー)ステップ（以下Dステップ）〜イッツ レイト、下段ならテンションゲージを使わず大ダメージが与えられるしゃがみHSがお勧め。P、KのDステップと、相手の裏に回るSDステップを使い分ければ、相手のリバーサル無敵技を防止しやすい。なお、イッツ レイトは対投げ無敵なので、通常投げで切り返そうとする相手にカウンターヒットする。カウンターヒット時はスライドダウンするので、素早く確認してデッド オン タイムやビッグバンアッパーへとつなげよう。

下段はしゃがみHS。足払い後にDステップした場合は、しゃがみKにするといいぞ。

ダウン後は相手が起き上がるタイミングに合わせてDステップ。

中段のイッツレイトは発生が早く投げ無敵。見てからガードは非常に困難だ。

起き攻め後の連続技

Ⅰ、Ⅱは起き攻めでイッツ レイトがヒットしたときのもの。Ⅰは立ちK→しゃがみK部分の目押しが難しいと思ったら、立ちK部分を省いてもいい。Ⅱのビッグバンアッパー後の距離は遠いので、直接ジャンプKで追撃するのがコツ。相手が落下するタイミングに合わせてジャンプしよう。Ⅲ〜Ⅶは密着でしゃがみHSをヒットさせたときの連続技。いずれも最初の近距離立ちSを低い打点で当てよう。また、最後のジャンプD部分は出すタイミングを遅らせるとダウンを奪いやすい。Ⅳはメイ、Ⅴはミリア、イノ、ブリジット、Ⅵは梅喧、Ⅶはジャム用となっている。ダウンを奪うために多少連続技の構成が異なるので覚えておこう。なお、ポチョムキン、ロボカイ、アバは空中部分はⅢの構成だが、始動のしゃがみHSの後は近距離立ちS→遠距離立ちSで追撃すること。

ジャンプ⬇+KからジャンプDへのつなぎはかなり遅らせられる。この猶予を利用し、ジャンプDを可能な限り低い打点で当てよう。

起き攻め後の連続技

- Ⅰ （相手のしゃがみ状態に）イッツ レイト→【近距離立ちS→遠距離立ちS】→立ちK→しゃがみK→足払い
- Ⅱ （相手のしゃがみ状態に）イッツ レイト→【近距離立ちS→遠距離立ちS】→しゃがみK→しゃがみHS→ビッグバンアッパー→（歩いて）【ジャンプK→⬇+K】→D
- Ⅲ しゃがみHS→近距離立ちSⒿ【K→⬇+K】→KⒿ【S→⬇+K】→D
- Ⅳ しゃがみHS→近距離立ちSⒿ KⒿ K→【D→⬇+K】→D
- Ⅴ しゃがみHS→近距離立ちSⒿ【K→⬇+K】→KⒿ K→【D→⬇+K】→DS
- Ⅵ しゃがみHS→近距離立ちSⒿ【S→⬇+K】→D
- Ⅶ しゃがみHS→近距離立ちSⒿ KⒿ【S→⬇+K】→D

GGXX事典 ACCORE

●ディズィー補足:S or HSの話し相手は、ディズィーの前に移動してから発射するため、ディズィー本体の行動で発射位置や発射タイミングをある程度ずらすことが可能だ。
●スレイヤー補足:デッド オン タイムはガードされても相手を突き抜けるため、本作では反撃を受けにくい。カウンターヒット時は近距離立ちSで追撃して空中連続技へ移行しよう。

対戦攻略

イノ
I-NO

抗鬱音階が2種類になり、近付く布石としてより使いやすく。接近後は基底ダメージ補正が無いS狂言実行としゃがみSで二択を迫れ！

Text:KYO

抗鬱音階を使い分ける

本作でHS版が追加された抗鬱音階。ボタンによる違いは弾速のみで、P版は出始めが遅く徐々に加速していき、HS版はその逆となっている。

中距離では、P版ならガード時に大きく有利となるが、初速が遅くジャンプで避けられやすい。一方、HS版は初速が速くガードさせやすいが、有利な時間は短い。そのため、HS版をフォースロマキャンとセットで使うのがオススメ。遠距離では飛び道具での相殺やジャンプでの回避を狙われやすいため、使い分けてタイミングを絞らせないことが重要だ。

起き攻め時は基本的にP版を使うといいが、P版が間に合わない状況では、HS版をフォースロマキャンしてダッシュで攻め込むといい。また、遠距離でダウンを奪ったときもHS版の方が重ねやすいぞ。

けん制のしゃがみSからHS抗鬱音階を出し、それをフォースロマキャン

相手は見てから避けるのが難しい。ガード硬直中の相手に接近できる。

S狂言実行としゃがみSでガードを崩せ！

接近戦で近距離立ちSをガードさせた後は、ジャンプ直後のS狂言実行としゃがみSによる中下段の二択が強力。これらでガードを崩したら、下記の連続技を決めよう。

Ⅰは、最初のS狂言実行を相手の腹付近に決めるのがポイント。足元にヒットした場合は、近距離立ちSを【立ちP→立ちK】にしよう。

ⅡとⅢは梅喧とアバ以外に使える連続技で、事前の近距離立ちSでジャンプ仕込み（P27参照）をしておく必要がある。空中ダッシュは、➡→ボタン三つ同時押しでフォースロマキャン→➡としよう。ケミカル愛情（縦）は、空中ダッシュ中に出すことで軌道を変化させたもの。空中ダッシュSや空中ダッシュ【S→K】は、できるだけ素早く入力したい。なお、エディとジョニーには最後のケミカル愛情（横）が決まらないので省くこと。Ⅲは相手が立ち状態限定という点にも注意。

ダッシュKやしゃがみK後など、近距離立ちSを当てる機会は多い。

そこからS狂言実行としゃがみSの二択。どちらも見返りが大きい。

ガード崩しから狙う連続技

Ⅰ S狂言実行→近距離立ちS Ⓙ S Ⓒ ケミカル愛情（横） Ⓕ 空中ダッシュHS Ⓒ S狂言実行

Ⅱ 【しゃがみS→足払い】 Ⓒ ケミカル愛情（横） Ⓕ 空中ダッシュS Ⓒ ケミカル愛情（縦）→（着地→）ケミカル愛情（横）
※ソル、メイ、ミリア、エディ、ポチョムキン、チップ、ファウスト、ジョニー、アクセル、テスタメント、ザッパ、聖騎士団ソル用

Ⅲ 【しゃがみS→しゃがみHS】 Ⓒ ケミカル愛情（横） Ⓕ 空中ダッシュ【S→K】 Ⓒ ケミカル愛情（縦）→（着地→）ケミカル愛情（横）
※カイ、紗夢、闇慈、ヴェノム、ディズィー、スレイヤー、イノ、ブリジット、ロボカイ用

新規&変更
フォースロマキャン対応技一覧 その2

前作ではフォースロマキャン可能だったが、本作で不可能になった技も存在する。該当するのは、カイの空中スタンエッジ&空中スタンエッジ・チャージアタックの着地部分、ミリアの➡＋Pと➡＋K、アクセルの天放石（上段・下段）、ヴェノムのジャンプS、ディズィーの足払い、聖騎士団ソルのブロックヘッドバスターだ。また、発生などが変更された技は、それに伴いフォースロマキャンのタイミングも変わっている。

キャラ名	写真	種別	技名	タイミング	受付幅
ファウスト	1	新規	上からいきますよ（攻撃前）	ふろしきで体が完全に隠れた瞬間	2
	2	変更	前から（後ろから）いきますよ	攻撃発生の1～3フレーム前	3
梅喧	3	新規	妖斬扇	動作開始から3～4フレーム目	2
紗夢	4	変更	通常投げ	足を伸ばし始める直前	2
	5	変更	足払い	動作開始から攻撃発生の瞬間まで	6
	6	新規	跳迅	跳び上がった瞬間	3
ジョニー	7	新規	キラージョーカー（移動中）	跳び上がってから3～5フレーム目	3
	8	新規	キラージョーカー（追加攻撃／空中版）	攻撃発生から4～6フレーム目（攻撃判定が消えた瞬間から3フレーム前）	3
	9	新規	Lv2ミストファイナー	刀を鞘に納める瞬間	2
アクセル	10	新規	S弁天刈り	攻撃発生から3～5フレーム目	3
	11	変更	S雷影鎖撃	攻撃発生の1～2フレーム前と攻撃発生の瞬間	3
闇慈	12	新規	凪刃	攻撃判定が消えてから（扇子を振り抜いてから）8～10フレーム目	3
	13	変更	➡＋HS	攻撃発生から4～5フレーム目	2
	14	変更	針・壱式	跳び上がってから3～5フレーム目	3
ヴェノム	15	変更	Sスティンガーエイム	攻撃発生から4～6フレーム目	3
	16	変更	HSスティンガーエイム	攻撃発生から7～9フレーム目	3

●イノ補足：近距離立ちS後は、上記の二択以外にダッシュK、大木をさする手、遅めの立ちHSなども有効。ダッシュK以外は暴れつぶしとして使えるので、これらで相手の暴れを抑制しよう。

フォースブレイクでラオウ憑依を狙え!!

フォースブレイクの礼儀作法はここから（以下礼儀）は、中段技だが発生が早く、ガードされても1フレーム有利なので気軽に出せる。ヒット時は、入力が難しいがこんにちは三匹のムカデ（以下ムカデ）でダウン追い打ちできるため、霊魂を4個付けられる。つまり、霊魂が4個ある状態は、ラオウ憑依のチャンスだということだ。ダッシュからしゃがみP、しゃがみKを出した後などに足払いと礼儀で二択をかけよう。足払いヒット時も、無憑依ならムカデで3個。剣、幽霊憑依なら礼儀→ムカデで4個稼げるぞ。

剣憑依中の近づくと逝きますカウンターヒットor｛落ちといてくださいカウンターヒット｝ⓒ立ちHS→礼儀も狙い目だ。

礼儀がヒットすれば、入力は難しいもののダウン追い打ちムカデが確定!! 霊魂が4個以上なら積極的に狙え!!

ラオウ憑依中の連続技で圧倒しろ!!

Ⅰは中段始動の連続技、画面中央ヒット時はフォルトレスD、画面端の場合は高めの位置でラストエドガイ（以下エドガイ）を当て、ジャンプ頂点付近でS→HSと当てる。着地後はダッシュエドガイを当て、画面端に到達したら再度エドガイで追撃。ゲージに余裕があればロマキャンして高めにエドガイを当て、また落下後にエドガイを当てよう。

Ⅱは画面端の下段始動連続技。1回目のダークネスアンセムは追加を出さず、硬直が解けたら➡＋HSを出す。K追加攻撃で拾ったら、連続技Ⅰのようにジャンプ S～と拾おう。

Ⅲは前作をほうふつさせる画面端のループ連続技。➡＋HSはなるべく高めかつ先端を当てるように出すと、ダークネスアンセムが1ヒットしかしないのでダメージ補正がかかりにくく、大ダメージを与えられる。2、3回目の➡＋HSはダッシュして出し、先端を当てるように出すこと。

なお、中央のエドガイ始動連続技は先月紹介したエドガイ→R→ダッシュジャンプHS→ジャンプS→HS→ダッシュエドガイ→エドガイの連続技を使おう。

連続技Ⅲは➡＋HSの当てる位置がポイント。遠くでダークネスアンセムの追加を当てた方が、次の追撃が決めやすくなる。

ラオウ憑依中の連続技

Ⅰ ダスト→フォルトレスD or（画面端）ラストエドガイ→ジャンプ【S→HS】→ダッシュラストエドガイ→ラストエドガイⓇダッシュラストエドガイ→ラストエドガイ

Ⅱ （画面端）しゃがみHSⓒダークネスアンセム→➡＋HSⓒダークネスアンセム→K追加攻撃→ジャンプ【S→HS】→ダッシュラストエドガイ→ラストエドガイ

Ⅲ （画面端）しゃがみS or 画面端付近で投げ→ラストエドガイⓒ（後退）【➡＋HSⓒダークネスアンセム→K追加攻撃】×3→ダッシュ遠距離立ちSⓒラストエドガイ

固め続ける連係を意識しよう

しゃがみPを刻んで固めるのが強いブリジット。YOYOを絡めつつ相手に逃げられないような連係を組んでいこう。遠距離Sでけん制しつつ、YOYO配置をして再びけん制で固めていくのが理想で、常に自分のペースを維持することを心掛けよう。

レバーニュートラルでのYOYO配置は、YOYOを目の前に配置してしまう。画面中央では使いにくいが、スキは小さいので画面端での固めに重宝する。

YOYO配置後に出せる飛び道具のジャッグド ロジャーは、ガードさせれば相手を引き寄せる効果を発揮し、次の固めをしやすくなるので連係中に使っていこう。

引き戻しタメ中にもローリング移動ができるので、タメ中に連係を仕掛けていくのも有効だ。

ロジャーラッシュは地上でガードさせれば大幅に有利。ガトリングからキャンセルで出し、ガードさせたら➡＋Kと⬇＋Kの二択を仕掛け、ダメージを奪っていこう。

ジャッグド ロジャーの引き戻し効果は固めに役立つ。

ロジャーゲットで立ち回れ！

判定が強化されたロジャーゲットだが、地上で出す場合はレバー上要素でのYOYO配置以外からはクマ落下後のヘッドスライディングが発生しない。ヘッドスライディングまで出した方がクマが画面に存在する時間が長いので、ジャンプからの配置やレバー上要素で配置しよう。

また、ヘッドスライディング中のクマは相手の攻撃を1発耐えてくれるので、クマに重なって攻め込めば比較的安全に攻められる。相手を追いかける時などに重宝するぞ。

さらに、ロジャーゲットのヘッドスライディングを利用すればガード不能連係も可能になる。ヘッドスライディングは下段技なので、同時にジャンプ攻撃を重ねればガード不能となる。狙うのは主にガトリングからの足払いフォースロマキャンYOYO配置の後だ。早めにロジャーゲットを出し、前方ジャンプから⬇＋Sを重ねよう。これでガード不能連係の完成だ。

これを相手の立ちガード中に当てた場合、相手は空中やられモーションになるので立ちKから➡＋Sにつないで空中連続技に、しゃがみガード中に当てた場合はしゃがみやられになるので、立ちKから地上連続技につないでいこう。

メンテナンス中の悲劇や俺とキルマシーンヒット後も大幅に有利なので、ガード不能連係を狙いやすいぞ。

高い位置で出すほどヘッドスライディングの移動距離が伸びるのだ。

1発だけ盾になってくれるクマ。攻め込みたいときに役立つぞ。

確実にダメージが取れる場面なので、チャンスがあれば常に狙っていこう。

GGXX ΛCORE 事典

●ザッパ補足:礼儀作法はここから地上ヒット時は、ムカデが決まる猶予は0フレームなので入力が難しい。ただし、ムカデが空振りしても状況は五分～若干有利なので積極的に狙おう。

●ブリジット補足:固め連係中はYOYO配置を読まれやすいため、キックスタート マイ ハート～停止や⬆+Pなどで相手の暴れをつぶししつつYOYO配置しよう。相手は反撃しにくくなるぞ。

対戦攻略

ロボカイ

ROBO-KY

前作からの変更点の中で特に強力なものと、必勝パターンとなる崩しをドドンと紹介。即戦力になるネタなので、しっかり覚えよう。

Text:ロケット

強烈ナ変更点ぴっくあっぷ

本作のロボカイは、従来の技が攻守共にバッチリ強化されているぞ。

まずは発生が早くなったダスト。相手は警戒していないとガードが難しいので、起き攻めだけでなく立ち回りでも積極的に狙っていこう。

次に、前号でも紹介したカイ幕ホームランの無敵時間追加。Lv2は1段目の攻撃発生後まで無敵で、起き上がりや対地の割り込み、早出しの対空として使える。Lv3は伸び上がるまで完全無敵となり、安定して対空に使えるように。フォースロマキャンと併せて使えば、気軽に出せる無敵技として大活躍すること必至だ。

Lv3のカイ現象が、地上ヒット時に相手を浮かすようになった点も見逃せない。これによってジャンプ防止から空中連続技で大ダメージを与えられるようになり、対となる選択肢のカイ電波や喰らっとくかい？が狙いやすくなっているのだ。

空振りやガードを確認してからフォースロマキャンが可能。ガード時に最速でフォースロマキャンした後の硬直差は+8フレームだ。

喰らっとくカイ？カラノ崩シ方

起き攻めや固めでLv2喰らっとくカイ？をガードさせた後は、ダッシュからカイ電波と【立ちK→立ちP】で二択を迫る。後者がガードされた場合は、さらにカイ電波or【しゃがみK→しゃがみS】でガードを崩そう。

Lv3喰らっとくカイ？をガードさせた場合は、ダッシュジャンプからの着地際空中ダッシュ【S→HS】と、着地【立ちK→近距離立ちS】Ⓒカイ現象による中下段二択が強い。また、ダストはどこで狙っても強力だ。

Lv3後はダッシュ近距離立ちKで、ゲージをためてもいい。

ダッシュ停止動作はダストと似ている。その後の下段が決まりやすいぞ。

新着連続技

- Ⅰ 【立ちK→立ちP→しゃがみHS】Ⓕ ハイジャンプ【P→P→D】
- Ⅱ ジャンプHSカウンターヒット or 立ちHSカウンターヒットⒻ or Lv2～3喰らっとくカイ？→ダッシュ痛カイ劇→ダッシュ近距離立ちSⒿ【K→S】Ⓙ【K→D】
- Ⅲ 空中ダッシュ【S→HS】→近距離立ちSⒸLv3カイ現象→立ちHSⒻ ダッシュ近距離立ちSⒿ【K→S→P】Ⓙ【K→S→HS】

Ⅰは下段始動のバースト対策連続技。バーストをガードするには、しゃがみHSのフォースロマキャンを受付時間の1～2フレーム目に入力する必要があるが、十分実用的だ。

Ⅱはジャンプ HS 始動の場合、壁張り付き後に落ちてくる相手へ痛カイ撃を決める。痛カイ撃後は、D以外のボタンを二つ押しながら➡⬅➡でダッシュして追撃を決めよう。

Ⅲは、本作で追加されたLv3カイ現象の浮かせ効果を使ったものだ。

新規&変更 フォースロマキャン対応技一覧 その3

ザッパの立ちHSなど、フォースロマキャンのタイミングが2回ある技は、1回目で入力を失敗した場合、2回目のタイミングで入力してもフォースロマキャンできない。また、攻撃発生後にフォースロマキャン可能な技は、相手に当てた場合はヒットストップが生じるため、フォースロマキャンのタイミングが変化することに注意。なお、飛び道具やヒットストップが無い技は、空振りしたときと同じタイミングで入力すればOKだ。

キャラ名	写真	種別	技名	タイミング	受付幅
ヴェノム	1	[illegible]	デュービルカーブ	攻撃発生の瞬間	[illegible]
テスタメント	2	新規	立ちD	上体をそらしきった瞬間（動作開始から17～18フレーム目）	2
	3	新規	HSエグゼビースト	顔を完全に下へ向けた瞬間（動作開始から13～14フレーム目）	2
スレイヤー	4	変更	デッド オン タイム	攻撃持続時間の最後の1フレームと攻撃後（体を翻し始める）の2フレーム間	[illegible]
イノ	5	新規	HS大木をさする手（移動途中）	移動開始直後	3
	6	変更	HS狂言実行	突進が終わって降下し始める瞬間	4
ザッパ	7	新規	痛そう、っていうか痛い	攻撃直後（相手に当てたときのみ）	[illegible]
	8	変更	立ちHS（無憑依）	攻撃発生から10～12フレーム目（上の写真）と16～18フレーム目（下の写真）	[illegible]
	9	変更	ジャンプHS（剣憑依）	攻撃発生の瞬間	[illegible]
	10	変更	近づくと逝きます	攻撃発生の瞬間	[illegible]
ブリジット	11	新規	➡＋K	攻撃発生から2～3フレーム目	2
	12	新規	ループ ザ ループ	7段目が発生した瞬間	4
ロボカイ	13	新規	通常投げ	ハリセンをたたき付けた瞬間	[illegible]
	14	変更	➡＋HS	攻撃発生の2～3フレーム前（Lv1のみ攻撃発生の1～3フレーム前、写真はLv2のもの）	2（3）
	15	変更	しゃがみHS	攻撃発生から6～8フレーム目	[illegible]
聖騎士団ソル	16	変更	アクションチャージ	紫のエフェクトが見えた瞬間	6

GGXX事典 CORE ●ロボカイ補足：フォルトレスをすることが多い相手は、立ちP→遅めしゃがみSorダッシュカイ電波や、立ちK×2→【遅め近距離立ちS→Lv3カイ現象】or喰らっとくカイ？、立ちK→歩きカイ電波（➡⬇⬅⬅➡+Kで出せる）でガードを崩すといい。

舞え、戦いの装飾楽句（アクトカデンツァ）。

MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B

Through the Looking-Glass, Northern Light transparently

ようやく稼働となった『MBAC Ver.B』。今回は知っていると差が付くシステムの知識集と、白レン攻略第２回、４キャラのピックアップ攻略を掲載だ。

メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2006年12月下旬
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text メルブラ塾（半蔵門支部）＋腐乱人形、もっぷ、ゆきのせ

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。
アークドライブ……AD
ブラッドヒート……BH
ブローバックエッジ……BE
ラストアーク……LA
マジックサーキット……ゲージ
【 】内……ビートエッジでのつなぎ
・……特定の通常技のつなぎ
クイックアクション……QA
Ⓒ▶……キャンセル
Ⓙ▶……ジャンプキャンセル
Ⓔ▶……EXキャンセル

システム知識集

本作で外せないシステム群をフレーム付きで一挙に解説！ 『Ver.A』と変わっている点が細かくあるので、知っている人も注目してほしい。

強制開放

発動中に体力の回復ができる強制開放は、攻撃判定発生の早さに差がある。当然早いものほど当てやすい。攻撃判定の大きさはキャラの大きさに左右されやすい。大きいキャラであればほかのキャラでは空振りする距離でもヒットすることが多い。特にワラキアの夜の強制開放は判定が大きく使いやすい。

無敵時間もキャラごとに異なり、こちらも長い方が使い勝手はいい。最長は暴走アルクェイドの30フレーム、最短はネコアルクの14フレームだ。ただし、無敵時間に差はあるが、ほとんどの強制開放はEXエッジより長い無敵時間があるので負けることは少ない。無敵時間が終わった後のスキは、ほぼ全キャラ一定で約25フレームとなっている。

ここで覚えておいてほしいのが「無敵時間の後のスキが一定である」ということ。無敵時間が短いものの方が全体フレームは短めになっている。遠距離で出すのであれば、無敵時間が短いものの方がスキを突かれにくい。

例えば、暴走アルクェイドやワラキアの夜の強制開放は、無敵時間が長く近距離で技を避けやすく頼りになる。これに比べてシエルや有間都古、軋間紅摩、ネコアルクの強制開放は近距離で使いにくいものの、全体のフレームが短いので離れた位置で出せば反撃を受けにくい。

キャラごとの強制開放の性能を理解して、それに合わせた使い方を心掛けよう。適当に出しているだけでは相手の的になってしまうぞ。

キャラ名	強制開放の発生	強制開放の全体フレーム	強制開放の無敵時間
シオン	15	45	20
吸血鬼シオン	20	50	25
シエル	15	42	17
アルクェイド	15	46	21
暴走アルクェイド	22	55	30
遠野秋葉	16	48	24
赤主秋葉	15	45	28
翡翠	15	47	22
琥珀	15	47	22
メカヒスイ	17	45	20
遠野志貴	15	46	21
七夜志貴	15	46	21
有間都古	16	43	18
ネロ・カオス	19	47	21
ワラキアの夜	20	53	28
弓塚さつき	20	50	25
レン	18	46	21
蒼崎青子	20	48	23
軋間紅摩	15	42	17
ネコアルク	8	40	14
白レン	18	46	21

ワラキアの夜の強制開放はほかのキャラに比べて攻撃判定が大きいので……、

この距離でも余裕でヒットする！ 接近戦で攻め立てられているときに頼りになる。

相手を高く浮かせる技やダウン時間の長い技の後に素早く出せば……、

さらに攻め込むことができる！ 各キャラのポイントをチェックしておくといい。

強制開放を発動されたときの対応：強制開放中は体力が回復するが、技をくらっているときやガードしているときは回復が停止する。発動された場合は、落ち着いて持続の長いEXエッジなどをガードさせれば回復を阻止できる。接近できたらゲージを惜しまず狙っていきたい。ただし、ラストアークのあるブラッドヒート時には注意しよう。

テクニックピックアップ
――シールド編

『Ver.A』時代に多くのテクニックが編み出されたが、『Ver.B』に流用できるものは多い。使えるテクニックと知識を覚えておけば、対戦で困ることは少なくなるハズだ。

基本性能を知る

シールドは立ち、しゃがみ、空中の状態から出すことができ、それぞれ性能が異なる。

通常技はA攻撃以外は立ち、しゃがみに対応したシールドでしか取れず（しゃがみBは立ちシールドでは取れず、しゃがみシールドでしか取れないなど）。ジャンプ攻撃はシールドで取れない技以外は空中ガードできない技でも取れるが、失敗すると着地時に約12フレームのスキができてしまう。

発生はすべて1フレームで、発生してから5フレーム以内に相手の技を受けるとEXシールドとなり、その後に受けるとノーマルシールドとなる。EXシールドは成立すると4フレーム有利になり、通常技、必殺技、シールドでキャンセルできるが、ノーマルシールドは必殺技とシールドでしかキャンセルできない。

またボタンを押しっぱなしにすることで、ゲージを消費しながらしばらくシールドを張り続けることができる。ゲージの消費速度はかなり速いので、使い過ぎないように。

相手の技に対してタイミング良くシールドを合わせるとEXシールドになる（シールド発生後、5フレーム以内、空中は10フレーム以内）。EXシールドは通常技でキャンセルできるので、素早く連続技をたたき込もう。

EXシールドのタイミングより遅れるとノーマルシールドになる。ノーマルシールドはボタン押し続けで持続するか、必殺技とシールドでしかキャンセルできない。キャラごとの反撃しやすい必殺技を覚えておこう。

テクニック①

対空シールド

シールドを最も多く使う場面は、対空だろう。相手の跳び込みのタイミングに合わせて出すことによって、うかつな攻めを簡単に抑止することができ、守勢から一気に攻めへと転じられるため強力だ。

コマンド投げを持つキャラならば、ボタン押しっぱなしのノーマルシールドからコマンド投げを出すことで、タイミングをずらした攻撃やシールドを読んだ着地しゃがみAにも反撃できる。相手は闘いづらいこと間違い無しだ。

ただしデメリットもある。対空シールドの対策には、着地後のしゃがみBが多用される。B攻撃は補正値が低いものが多く、ここから始動した連続技の威力は大きい。しかしこちらが対空シールドを成立させたときに決められる連続技は、立ちAからのものがほとんどで大ダメージは見込めない。読み負けてしまったときのダメージ差が大きく、リスクが大きい。警戒させて「動きを抑止する」ためのテクニックということを忘れないように。

安易なジャンプ攻撃にはシールドで取って立ちAなどを当てて……。

空中受け身できないところをしっかりと追撃。これで流れを引き寄せろ。

タイミングをずらされてもノーマルシールドからのコマンド投げなら問題無く取って……。

つかんでしまえる。読んでいない限り、対処することは難しいだろう。

テクニック②

空中シールド

空中シールドは守りの切り札になるテクニック。使い方は主に二つに分類される。「対空技に対して使う」ものと、「相手の空対空で振るけん制技に対して合わせる」ものだ。

前者はワラキアの夜のしゃがみBなど、下方向に強いジャンプ攻撃でないと打ち勝つことが難しい対空技に使っていく。後者は遠野志貴のジャンプCなど判定が強くリーチが長い、空中戦で置いておくのに適した技を振り回させないために使う。前者は完全に読み合いでリスクは高いが、後者は失敗してもリスクが少ない状況がある。意識して使って行きたい。

強力な対空技でも空中シールドで取ってしまえば……。

着地してから連続技を決められる。ノーマルシールドでもOKだぞ。

対地のシールドと同じく、空対空でも同様にシールドを合わせて……。

ジャンプAでカウンターを取って連続技に。こちらはEXシールドでないと反撃は難しい。

ガード不能の技でさえ取れるシールドだが、一部の技はシールドできない。シオンの威嚇射撃、アルクェイドのBせーのっ！一部のラストアーク（アルクェイド、シエル、遠野志貴、メカヒスイ、七夜志貴、弓塚さつき、軋間紅摩以外）など。

テクニック③

シールドの張り直し

対空シールドを狙ってシールドを張ったとき、若干タイミングがずれノーマルシールドになってしまうことがある。そんなときにとっさに必殺技でフォローするのは難しい。そこで、ボタン一つで出せるシールドでフォローするのが張り直しだ。

[illegible]

EXシールドを狙ったつもりだったが、ノーマルシールドになってしまった……

しかし[illegible]

テクニック④

起き上がりのシールド

どちらかがダウンしているときは、相手にとっては攻めるチャンス。[illegible]作[illegible]の発生が遅くリバーサルで出すのに向いていないため、起き上がりに[illegible]重ねてくることが多い。そこを狙うのがリバーサルで出すシールド。

起き上がりに[illegible]出すことができ[illegible]攻撃を[illegible]できるが、タイミングがバレバレなので非常に警戒されやすい。相手[illegible]、しゃがみ攻撃の振り[illegible]にも弱いので、対空シールドと同じく抑止目的でたまに出すのがベターだろう。

ダウンしていると相手としては近付いて攻めを継続したがるもの。

そこをうまく狙うのだ。リスクが大きいので使い過ぎには注意すべし。

テクニック⑤

シールドバンカー

シールドバンカーは、1フレームから10フレーム間にシールド可能な打撃を受けていた場合に相殺を発生させて、打撃を繰り出す。その後は追撃ができない。また、ガード時にもゲージ50%を使って出せる。

シールドバンカーは主に相手のビートエッジの途中に合わせていく。攻撃判定の部分に合わせるのが基本だが、攻撃判定以外にも相殺を持っている技ならば、そこに合わせることも可能だ。

ガードをキャンセルしても出せるシールドバンカー（その際はゲージを50%消費）。相手の攻撃判定にうまく相殺部分を合わせることによって……

専用の攻撃が出る。ビートエッジを読めれば、それなりに安定した切り返しの手段になる。翡翠のものだけ性質が異なり、攻撃を受けたら発動する当て身技になる。

続・突発的情報コーナー1

なぜなに Ver.B MBAC

多用すると危険だが、試合の流れを変えられるシールド。各担当者の使用頻度はどんな感じ?

登場人物
age：MBAC攻略担当にして、峰打ちを極めしレジェンド。
KZA、腐乱人形、ゆきのせ、もっぷ：その他MBAC攻略担当。

●シールドの使用頻度は?

腐乱人形：シールド関連のテクニックをまとめましたが、担当者ごとの使用率はどんな感じですか？
age：俺は使用率低いなぁ。自分の反応が遅いから、怖くて使えない。跳び込みがホントにウザイときだけたまーに使う程度。
KZA：頭の中ではリスクリターンを考えているんだけど、いざ試合になると起き上がりとかジャンプ攻撃に対してすぐにDボタンを押しちゃいますね。状況を見ずに。
もっぷ：空中戦で勝てない攻撃の組み合わせがあるときは空中シールド使う。だけど地上シールドは使い方下手でスカされまくってからほとんど使わなくなりました。
ゆきのせ：俺はプレイヤーのクセが分かると、有利でも使うことがあるな。狙い澄ましたところでシールドを取ると、相手が「ヒヨる」からね。その後の展開がすごく楽になる。
腐乱人形：確かに。ダッシュシールドとかやられるとショックで試合に集中できない……。人によって若干の差はあるけど、「状況を見る」ことが大事ですね。
もっぷ：体力と残り時間、それに技の相性を考えていきたいね。あくまでシールドは選択肢の一つだから、多用するべきではないでしょ。
ゆきのせ：必要に応じてシールドは使っていきたいですね。相性が悪いキャラなら読み合いに持っていけるし、相手の攻撃も制限できるので立ち回りも不利になりずらいし。
KZA：クセの分からないプレイヤーと闘うときは、シールドの使いどころに集中するとかなり変わるね。
腐乱人形：状況以外に、その後の展開も考えることが重要ですね。
age：いつも同じ使い方にならないように意識したいね！

1回使用しただけで、試合に影響してくるシールド。相手の使いどころに注目しておこう。

前号でも紹介したが、ガードキャンセルで出すシールドバンカーは必殺技などでキャンセル可能だ。ガード硬直中に↓↙←+D→必殺技のコマンドで出せるが、コマンド入力の優先度があるため、↓↙←+や→↘↓↙←などのコマンドが実戦的。これらのコマンドなら↓↙←+D→ボタンズラし押しで、簡単に出すことができる。

新しく使い始める人へ

対戦攻略基礎

アルクェイド

スタンダードな性能を持つ元ヒロインのアルクェイド。各技を使いこなせばスキの無い強さを発揮できるぞ。

Text : age

~キャラの特徴と狙い~

- 使いやすい通常技を持つ
- 特殊技や必殺技を使った連続技が豊富で楽しい！
- 強力な突進技で地上の攻めが強力！

基本の立ち回り

接近戦を得意とするキャラなのだが、ダッシュが相手をすり抜けてしまうので地上からの接近が難しい。

ジャンプで様子を見つつ、ジャンプAや昇りで出すと2段技になるジャンプBでけん制して接近する機会をうかがい、相手が地上で動きを止めたら一気に空中ダッシュで接近しよう。ジャンプ攻撃ヒット時は2段ジャンプから空中投げまでつなげてダウンを奪いたい。

ビートエッジは【しゃがみA×1～2→立ちB→しゃがみB→しゃがみC】がいい。立ちBを挟むと若干難しくなるが、ヒット時のコンボダメージの強化と後に紹介するせーのっ！を使った連係を生かすためにもぜひ使ってほしい。

しゃがみCまでつなげてガードされていたら、リバースビートでスキを消しつつ再び接近する機会をうかがう。キャンセルからの必殺技を警戒する相手にはさらに空中ダッシュで接近してもいいだろう。

ガードを固める相手には中段のBE立ちBを使おう。ヒット、ガードどちらの場合もしゃがみAからのビートエッジへつなごう。

立ちBは大きく前進するので近距離をキープしやすい。ビートエッジに使いたい。

堅くガードが崩せないときは思い切って地上投げやBE立ち、BE立ちCを狙おう。

勝率アップポイントピックアップ

Aせーのっ！は密着ガードで五分、先端ガードで3フレーム有利。前述のビートエッジのしゃがみBから出せば先端をガードさせられる。また、空中の相手にカウンターヒットすると地上で拾える。空振り時のスキが少なく反撃をまず受けないので強気に使おう。ガード時はB攻撃などで攻めを継続したい。

Bせーのっ！は空中ガードとシールド不能の高性能技。しゃがみCから出して暴れやジャンプへの対策に使おう。空振り時のスキはAせーのっ！より少ない。ジャンプで避けられたらAうるさい！（飛べ！）などの対空を用意しよう。ヒット時は画面中央ならEXせーのっ！、画面端ならEXうるさい！（飛べ！）で追撃可能だ。

画面端ではアルクェイドのダッシュで相手の裏側に回り込まなくなるので、ダッシュから地上投げを狙いやすい。ジャンプ攻撃をガードさせた後やしゃがみAなどからも狙っていこう。投げるときはレバーを前に入れっぱなしにすること。これで確実に相手を壁にたたき付けられるので、画面端なら追撃できるぞ。

対空技からダメージを稼ぐ

上半身無敵で相殺判定を持つので強力な対空技となるAうるさい！（飛べ！）は、空中ヒット時に追撃が可能。着地の硬直をEXキャンセルできるのでEXうるさいっ！（飛べ！）で追撃しよう。

また、先端を空中の高い位置に居る相手にヒットさせた場合はEXなにやってるの！でも追撃可能。ダメージ効率が大幅にアップするので飛び回る相手には狙ってみるといいだろう。画面端近くで投げたときも同様に狙えるがダメージは低い。トドメに使おう。

このくらいの高さでヒットしたらタイミングよくEXなにやってるの！を出すと……。

しっかり追撃として確定！　この後は壁に跳ね返った相手にさらなる追撃を！

基本連続技

①【しゃがみA×1～2→立ちB→しゃがみB→しゃがみC→⬆+B】Ⓙ→【A→B→C】Ⓙ→【A→B→C】Ⓒ→空中投げ
②（画面端近く）【しゃがみA×1～2→立ちB→しゃがみB→しゃがみC→立ちC】Ⓒ→EXなにやってるの！→【立ちA→立ちB→しゃがみB→⬅+B】→【B→C】Ⓙ→【B→C】Ⓒ→空中投げ
③（画面端で壁に向かって）レバー入れ地上投げ→垂直ジャンプ【B→C】Ⓙ→【B→C】Ⓒ→空中投げ
④Bせーのっ！→EXせーのっ！
⑤（空中の相手に）Aうるさい！（飛べ！）→EXうるさい！（飛べ！）

①はよほど距離が離れていない限り全キャラに安定する。②は画面端限定の連続技。壁が遠いときはハイジャンプから【ジャンプA→B→C】～とつなごう。③の地上投げ後はジャンプBを最速でつなげれば追撃として確定する。あまり猶予が無いので要練習。④と⑤は多用する必殺技からの連続技。忘れずに追撃しよう。

アルクェイドの連続技選択：しゃがみC→立ちC·Cを決めて相手を画面端に運ぶ連続技は、最速でジャンプAにつなげば連続ヒットしやすくなった。ダメージは低いが画面端に追い込みたいときは使いたい。【しゃがみC→BE⬅+B】～空中ダッシュ攻撃～着地、と決める連続技は難度が高いため、最初は無理に決めない方が安全。上記のものをすべてマスターしてからでいい。

新しく使い始める人へ

対戦攻略基礎

遠野志貴

原典『月姫』の主人公の遠野志貴は、通常技、必殺技ともに非常に使いやすい。本作を覚えるのに適したキャラだ。

Text：もっぷ

～キャラの特徴と狙い～

- ジャンプ攻撃がすべて強力
- 地上技、必殺技の使い勝手がいい
- ダッシュが素早く、地上でのプレッシャーが大きい

基本の立ち回り

空中戦で使う攻撃はジャンプAとジャンプC。相手が先にジャンプしたときなど、自分が下に居て後からジャンプする状況ではジャンプAを使おう。相手に攻撃を出されていると負けやすいので、これには空中投げを使って対応していく。自分が先にジャンプしていたときには、ジャンプCを振っておこう。相手のジャンプ攻撃に対して、先に置いておくように使えばカウンターが取れる。高さが合えば(ダッシュ)【しゃがみC→立ちC】→空中連続技の追撃が間に合う。

[illegible]は【しゃがみA×1～[illegible]しゃがみC】が基本とな[illegible]5Cにつないで[illegible]時はリバースビ[illegible]しゃがみA[illegible]切り札そのい[illegible]しゃがみA[illegible]などを使い分けよう。[illegible]ならガードされても有[illegible]にも有効になる。[illegible]いので空中ダッシュB[illegible]BE立ちCを絡めた連[illegible]～地上投げを狙おう。ダッシュが早いので、見切られることは無い。

発生は遅めだが、下方向への判定が強力なジャンプC。ジャンプの迎撃に使っていこう。

スキが少ないA切り札そのいちは暴れつぶしとして優秀。連係に使っていこう。

勝率アップポイントピックアップ

「Ver.B」から[illegible]た。ここからA切り札そのに[illegible]して、[illegible]段から下段への連係を仕掛けていこう。BE立ちB・Bがヒットしたら[illegible]技につなぎ、A切り札そのにがヒットしたときはダウン追い打ちを決めよう。リバースビートのしゃがみAや、ため切りでキャンセルするとさらに効果的だ。

A自分でもよくわからない蹴りの上昇[illegible]中ガード不能になったので、安[illegible]ガードやジャンプ攻撃を落とせ[illegible]ようになった。判定は強くはないが、高い位置まで伸びるので迎撃しやすい。初段のみ空中でカウンターヒットしたときは追撃のチャンス。しゃがみCや立ちCで拾って連続技を決めよう。

焦って使いがちな強制開放だが、起き上がりや立ち回りでいきなり使うよりも安全なポイントがある。連続技で立ちB・BなどからBEジャンプCを当てて地面にたたき付けた後のダウン追い打ちや、遠距離でしゃがみCを当て、リバースビート立ちAを空振った後などだ。ゲージをためやすいキャラなので、意識していこう。

BE立ちCを連係に取り入れる

最大までためるとガード不能攻撃になるBE立ちCを絡めた連係は非常に強力。【しゃがみA×1～2→BE立ちC】などと連係させれば簡単にガードを崩せる。暴れには負けてしまうので、少しためたBE立ちCを交ぜていこう。

これは暴れや慌ててジャンプしようとした相手に引っ掛かるのでオススメ。【少しためたBE立ちC→しゃがみC→A切り札そのいち】でヒット確認をしてEX自分でもよくわからない蹴りにつなぎ、起き攻めを仕掛けよう。

ガード不能が怖い相手はBE立ちCを見たら動きたくなるが……。

慌ててジャンプをしたり暴れてしまうとヒット！　手痛いダメージを与えられる。

基本連続技

① 【しゃがみA×1～3→しゃがみC→立ちC】Ⓙ▸【B→C】Ⓙ▸【B→C】Ⓒ▸空中投げ
② 【しゃがみA×1～3→立ちC→しゃがみC】Ⓒ▸A切り札そのいちEX自分でもよくわからない蹴り
③ AorB切り札そのいち→EX切り札そのに→立ちA（空振り）→ハイジャンプ→【B→C】Ⓙ▸【B→C】Ⓒ▸空中投げ
④ 【しゃがみA×1～2→立ちC→しゃがみC→立ちB・B→立ちA(空振り)】→ジャンプCⒿ▸【B→C】Ⓒ▸空中投げ

①、②は間合い、画面の位置を問わず決まる連続技。③は暴れやジャンプを切り札そのいちつぶしたときの連続技。ヒット確認してEX切り札そのにへつなごう。画面端ではハイジャンプだと入りづらくなる。④はしゃがみAから立ちCをつなげたときの連続技。しゃがみC後の立ちBを少し遅めに入力しよう。

攻めの起点となるダッシュしゃがみAは、固めを嫌がって空中へ逃げる相手に空中ヒットする機会が多い。その際はヒット確認してジャンプAからの空中連続技か、立ちBへつなげよう。

新しく使い始める人へ

対戦攻略基礎

弓塚さつき

遠野志貴のクラスメイトで、吸血鬼になってしまった弓塚さつき。空中での行動に制限はあるが、起き攻めの爆発力は高い。

Text：腐乱人形

～キャラの特徴と狙い～

- 空中の行動に制限があるが鋭い空中ダッシュと空中バックダッシュを持つ
- 一度空中投げを決めれば逆転可能！
- 豊富な対空技を持つ

基本の立ち回り

空中で通常技を1回しか出せないので、判定の強いジャンプA or Bを撒いてカウンターを狙いつつ、たまに空中投げを交ぜて相手の出方をうかがおう。ジャンプA or Bがカウンターヒットしたら、低いときは立ちA、遠いときは立ちB、近いときは立ちCと使い分けて追撃、連続技へとつなごう。空中投げを決めた後は大幅に有利になるので、ハイジャンプからの空中バックダッシュCと着地しゃがみC、吸血衝動を交ぜた起き攻めを仕掛けよう。

基本のビートエッジは【しゃがみA→しゃがみB】で、ヒット時はしゃがみCへつないで連続技を決めたい。ガードされていた場合は、ディレイのしゃがみCで暴れとジャンプつぶし、固まる相手に低空空中ダッシュCでの攻めを継続、ダッシュキャンセル吸血衝動で投げる、といった連係がオススメだ。

中間距離で相手がうかつにジャンプをするようならば、EX届かないユメを追うさっちんアームで強引につかみに行くのも有効だ。ただし、空中の無敵技を持っている相手には迎撃されるので控えていこう。

しゃがみBはガードされても五分の便利な技。ここから各種行動に移ろう。

ほとんどの技に相打ち以上が取れるジャンプA。発生も早いので、空対空で使っていこう。

勝率アップポイントピックアップ

しゃがみCは下段で発生が早い上に（5フレーム）リーチが長い強力な技。しかしスキが大きく、くらい判定が上にまであるので安易に振るのは危険だ。しゃがみBの先端をガードさせた後など、相手との距離がこれ以上離れると固めの継続が難しくなる……、といった両者がお見合いしそうな場面で出してみよう。

発生の早い下段攻撃

立ちCには発生前に相殺判定があり、これを生かせば相手キャラによっては強力な対空技に使える。相殺時に立ちAを仕込んでおけば、相手のビートエッジをつぶしやすい。打点が高めの立ちAは数発出してヒット確認して、空中投げなどにつなげたい。起き攻めに行ける空中投げも忘れずに使っていこう。

対空技を使い分けよう

吸血衝動は間合いが広めで暗転まで3フレーム、暗転後1フレームで発生するので暗転後に割り込みやジャンプされることが無い。地上投げの使い勝手が悪いため、ガードを崩すときはこれに頼ることになるが、ダッシュが暴発しやすい。最初の➡を長めに入力するか、⬅を省いて入力すれば暴発しづらい。

簡単にガードを崩せる

起き攻めの使い分け

連続技の締めは基本は空中投げだが、届かないユメを追うさっちんアームの補正が大きいため、その後の追撃で大きなダメージを与えにくい。状況を見てしゃがみCでダウンを奪い、前ジャンプ→2段垂直ジャンプ（レバーを前に入れて慣性を付ける）から空中バックダッシュC、着地しゃがみCの二択も使っていこう。空中投げからの起き攻めよりも見切られづらい。ただし、ゲージ効率が非常に悪いため、状況によってゲージを使うかどうか判断しよう。

EX届かないユメを追うさっちんアーム後にしゃがみCを当て……

起き攻めに移行しよう。選択肢が多く、相手が見切るのは困難だ。

基本連続技

①【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→立ちC】Ⓒ➡B届かないユメを追うさっちんアーム→立ちBⒸ➡EX届かないユメを追うさっちんアーム→【しゃがみC→立ちC】Ⓙ➡空中投げ

②【しゃがみB→立ちB→立ちC】Ⓒ➡EX見果てぬユメを掴むさっちんアーム→立ちBⒸ➡B届かないユメを追うさっちんアーム→立ちBⒸ➡EX届かないユメを追うさっちんアーム→【しゃがみC→立ちC】Ⓙ➡空中投げ

③(画面端)ジャンプC→【立ちB→立ちC】Ⓒ➡EX行っくよ～！→(しゃがみC→)立ちCⒿ➡空中投げ

①はしゃがみAからの基本連続技。2回目のしゃがみCはキャラによって省く必要がある。軋間紅摩には最初の立ちCに少しディレイを掛けよう。②は2ゲージ使用した威力の大きい連続技。大きなスキに狙っていこう。③は画面端限定での連続技。EX行っくよ～！のダメージが大きいので画面端ではこちらを優先していこう。

連続技補足：B届かないユメを追うさっちんアーム後のダウン追い打ちはキャラによって立ちCで代用できる。基本は立ちBだが、当たらないキャラが居るので注意したい。シエルには一瞬前に歩いてからの立ちC、レンには一瞬前に歩いてからのA行っくよ～！(⬇⬆⬅➡+A)、有間都古にはしゃがみCを2発当ててからつなごう。

新しく使い始める人へ

対戦攻略基礎

蒼崎青子

『MBAC』から使用キャラとなった魔法使いの一人蒼崎青子。多彩な飛び道具で、ほかのキャラとは違う立ち回りができる。

Text：KZA

～キャラの特徴と狙い～

- ●3段ジャンプと2回の空中ダッシュが可能
- ●起き攻めのバリエーションが多彩！
- ●破裂、浮遊で要塞を築いて待てる
- ●必殺技が多く、使い分けが楽しい！

基本の立ち回り

まずはジャンプAとAレイニング・スターマインをばら撒きつつ空中フローティング・スターマイン（以下浮遊）で様子を見よう。ボタンを押し続けて維持でき、放すと破裂させられるフローティング・スターマイン（←↓↙版、以下破裂）も交ぜて、接近できるチャンスを待つ。

ビートエッジは、【しゃがみA×1～2→しゃがみB→しゃがみC】が使いやすい。ヒット時はここから【立ちC→↑+C】から空中連続技、ガード時はリバースビートの立ちAorB、お手軽なけん制のAプロ[illegible]スターマインや[illegible]レイニング・スターマイン[illegible]の[illegible]回り[illegible]ガード[illegible]プロ[illegible]。

[illegible]しゃがみB[illegible]ワンツースリー→追加攻撃（↓[illegible]版）[illegible]起き攻め[illegible]破裂を維持[illegible]ワンツースリーの[illegible]しゃがみB、地上投げの三[illegible]ト時はタイミング良く破裂させて次の技へとつないでいこう。

浮遊、破裂を適度に散らして相手をじらし、カウンター時の追撃や空中投げを狙いたい。

ヒット時はしゃがみAがつながり、ガードされても有利なB蹴り飛ばすわよーは強力だ。

勝率アップポイントピックアップ

浮遊や破裂、[illegible]スターマイン、[illegible]レイニング・スターマインが空中でカウンターヒットしたのを確認したら確実に追撃していこう。【しゃがみC→BE立ちC（少しためる）→↑+C】～[illegible]だが（ダッシュ）【しゃがみA→[illegible]】でもいい。後者は距離が離れているときに重宝する。

EX浮遊はA、B浮遊とは違い攻撃で壊[illegible]が無い。ボタンの押し続けで[illegible]ダッシュで浮遊を追[illegible]バー入力で投げ分けられる地上投げと、空中に逃げる相手への空中投げを狙えるようになればプレッシャーはかなりのもの。地上投げで浮遊に放り込めば追撃が可能だ。

A蹴り飛ばすわよーは空中ガード可能だが、上半身無敵なので対空に使える。初段のみカウンター時は追撃が可能。2段目は中段でヒット時に地上技までつながるが、ガード時は反撃を受ける（6フレーム不利になる）。EX蹴り飛ばすわよーはスキは大きいが、攻撃発生まで無敵が続くので起き上がりに使える。

空中カウンターは見逃さずに

強力な設置技を使おう

守りはこれに頼ろう

画面端の起き攻めで勝負を決めろ！

上記の画面端起き攻めは、選択肢を増やせばさらに有効になるのでバリエーションを増やしていこう。ジャンプCを低めで立ちガードさせれば、即2段ジャンプCでしゃがみガードを崩して、A破裂→空中ダッシュCや地上技へとつなげられる。ガードされてもA破裂がフォローしてくれるので、さらに二択を仕掛けられる。

（しゃがみB）→B蹴り飛ばすわよー→遅めにA破裂とつなげば、シールドされても反撃をつぶししやすくオススメだ。

低めのジャンプB→空中浮遊とつなぎ、着地後に即地上投げを狙うと……

浮遊の判定が出る前に投げられる。A破裂をタイミング良く破裂させ、追撃しよう。

基本連続技

①【しゃがみA×1～2→しゃがみB→しゃがみC→BE立ちC（少しためる）→↑+C】Ⓙ【B→C】Ⓙ【B→C】Ⓙ【B→C】Ⓒ空中投げ

②【しゃがみA×1～2→しゃがみB】Ⓒ青子ワンツースリー→追加攻撃（↓↑→版）Ⓒ A破裂or浮遊設置 or EXブロウニング・スターマイン or スフィア・ブレイク～追撃orスフィア・ブレイク・スライダー～追撃

③破裂or浮遊を設置した状態で、地上投げ→ジャンプBⒿジャンプBⒿジャンプBⒸ空中投げ

④Aブレイジング・スターマイン→ジャンプBⒿジャンプBⒿ【B→C】Ⓒ空中投げ

①のBE立ちCは少しだけためて低い位置で拾おう。距離が遠い場合はBE立ちCか、最初のジャンプCを省いた方がいい。③はEX破裂なら空中受け身なので、落ちてくるのを待ってしゃがみCから連続技を決めよう。④はお手軽な暴れつぶしからの連続技。③、④のジャンプ攻撃は高度が高いときは数を減らした方がいい。

MBAC

蒼崎青子補足：↑+Cは、空中ガード不能なので有利な状況でのジャンプ防止に使える。特に空中投げ後はダッシュからの↑+Cが暴れ、ジャンプ防止になりやすいのでオススメ。なお、破裂をボタンで維持しているときにQAで投げるときは、Aボタンで維持しているときのみ地上投げ、空中投げともに必ずシールドになってしまう。忘れずに覚えておこう。

旧キャラに追い付け、追い越せ！

対戦攻略基礎＋α

白レン

今回は稼働に合わせて基本の立ち回りからおさらいしていこう。最初はなかなか勝てないが、ジャンプCのカウンターと、しゃがみBの使い方でかなり勝率が上がるぞ。 Text：KZA

～使う前に覚えておきたいこと～

- ジャンプが極端に遅く、ダッシュが特殊
- 飛び道具を重ねて起き攻めが可能
- 間合いが広めのコマンド投げと、強力な切り返し技を持つ

立ち回りの復習

前方へのジャンプは控えめにし、リーチの長い空中フルール・フリーズ・クルールーと立ちB、空中ガード不能のBフルール・フリーズ・クルールーでけん制しよう。ジャンプAの判定はそこそこ強いものの、発生は6フレームと全キャラで最も遅い。置いておく感じで使う以外は、危険なので覚えておこう。

空中戦で軸にしたいのはジャンプCでのカウンター狙い。発生はジャンプAより2フレーム遅いが、上方向に強い上にカウンター時の追撃がやりやすい。これを相手が突っ込んできそうなポイントで撒いて相手の接近を阻んでいこう。

中距離ではしゃがみBを当てる状況を作っていこう。ジャンプされると危険だが、リーチがあり2段目がヒットすれば確実にダウンを奪え、起き攻めや連続技を狙える。リバースビートやディレイを使ってうまく引っ掛けていこう。

近距離では無敵技のAスノウ・バレットとコマンド投げのナーサリー・ライムが頼りになる。前者は発生まで無敵が続き、空中ガード不能なので守りに重宝し、後者は間合いが広めでAはダウンを奪え、EXは投げ後にジャンプキャンセルから追撃が可能。Bは発生が遅い移動投げなので、使用頻度は低い。

ジャンプAは発生の遅さがネック。ほかのキャラと同じ感覚で使うのは危険だ。

各種フルール・フリーズ・クルールーの使い分けは重要。届く距離を覚えておこう。

A、Bナーサリー・ライムを決めた後はジャンプから起き攻めを仕掛けていこう。

コマンドの最後がガード方向なので、ガード優先が適用されるAスノウ・バレットは強力。

ダメージを稼ぐポイントを知る

白レンの勝ちパターンは、右カコミにある連続技から起き攻めで一気に仕留める形になる。

カコミの連続技はつなぎの一例だが、EXフルール・フリーズ・クルールーからBEしゃがみCで受け身不能にし、さらにキャンセルでBE・Aフルール・フリーズ・クルールーを出して起き上がりに重ねるパターン（下写真参照）さえ覚えておけば、ジャンプCでカウンターを取ったときなどで応用ができる。

なお、しゃがみCからのAスワン・レイクは、暴走アルクェイド、レン、白レン、軋間紅摩にはダウン追い打ちになってしまうので、ダウンさせる前に立ちCから直接つなごう。その際はAスワン・レイク後にキャンセルで立ちCが出せないので、立ちBなどで代用しよう。

Aナーサリー・ライムを決めた後はBE・Aフルール・フリーズ・クルールーが重ならないので、直接ジャンプから選択を迫っていこう。着地際の空中ダッシュも有効だ。

ゲージが無いときやダメージを稼ぎたいときにつなぐことが多い空中投げの後は、空中ダッシュからジャンプBやスカし下段などで攻め込んでいこう。

基本のつなぎはEXフルール・フリーズ・クルールーから早めのBEしゃがみCで拾い……、

それをさらにキャンセルしてBE・Aフルール・フリーズ・クルールーを重ねよう。

白レン新連続技

- 【しゃがみA×1～2→立ちB→しゃがみC)】Ⓒ→Aスワン・レイク→【←＋B→立ちC】Ⓒ→EXフルール・フリーズ・クルールー→BEしゃがみC Ⓒ→(BE・Aフルール・フリーズ・クルールー重ね)

BE・Aフルール・フリーズ・クルールーからの起き攻めは、画面中央では前方ジャンプか、後方ジャンプで間合いを調整してから即低空で空中ダッシュ……、

ここからジャンプ攻撃や空中ダッシュ攻撃、スカし下段、ナーサリー・ライムで三択を迫っていこう。画面端であれば、連続ガードを利用した2段ジャンプ中↓＋Cを狙いやすくなる。

画面端ではジャンプしてから、ジャンプ攻撃、スカし下段、ナーサリー・ライムに加えて、着地寸前の空中ダッシュ攻撃も使おう。

BEしゃがみCや中段のBスワン・レイク、しゃがみC・C、再度BE・Aフルール・フリーズ・クルールーという選択肢もたまに交ぜてもいこう。

白レン連続技補足：しゃがみAから立ちBにつないでいるのは、リバースビートのしゃがみBを残すため。遠いときは立ちBを2発当てるとしゃがみCが空振りしやすいので、1発が安定。スワン・レイクヒット時に出せる通常技は、ビートエッジと同様に一度使った攻撃を使えない。立ちCから直接Aスワン・レイクにつなぐ必要があるキャラは注意（暴走アルクェイド、レン、白レン、軋間紅摩）。

白レン戦力アップ小ネタ①

守りの要となるAスノウ・ハーレットは、EX空中フルール・フリーズ・クルールーにつなげばダメージアップを図れる上に、低い位置ならガードされても有利。
ただし、画面暗転から発生まで[illegible]

発生が早いのも長所。[illegible]ヒット時は連続技[illegible]

[illegible]

白レン戦力アップ小ネタ②

[illegible]
カウンター時に[illegible]上方向に相手が[illegible]

ジャンプ[illegible]上方向への[illegible]相手を[illegible]

[illegible]迎撃してしまおう。これを[illegible]れば空中投げが狙いやすくなる。

白レン戦力アップ小ネタ③

EXナーサリー・ライムからは直接ジャンプ攻撃での追撃が安定するが、空中ダッシュCから着地後にジャンプ攻撃or⬇＋Bなどで拾える。あまりダメージはアップしないが、⬇＋Bなどからは EX フルール・フリーズ・クルールー[illegible]攻めに行けるのがポイント。
一度ジャンプキャンセルを使っているので、着地後はできない点には注意しよう。

技を決めたら⬇方向にレバーを入れっぱなしにしてすぐに空中ダッシ[illegible]

低めにジャンプCを当てよう！ ゲージが多いときは特に意識したい。

白レン戦力アップ小ネタ④

けん制や連係でしゃがみBを[illegible]ときはヒット確認に集中しよう。ガード時は連係につなぎ、ヒット時はキャンセルEE・Aフルール・フリーズ・クルールーから起き攻めを仕掛けたい。
さらにコマンド入力が早ければAスワン・レイクでも拾うことも可能だ。Aスワン・レイクで拾う猶予はほとんど無いものの、連続技を決められるのでダメージ効率が大幅にアップする。習得せよ！

下段でジャンプ移行のフレームに当たりやすいしゃがみB。素早くヒット確認し――

Aスワン・レイクから連続技へ。リバースビートからが当てやすいぞ(欄外参照)。

続・突発的情報コーナー2

なぜなに Ver.B MBAC

いよいよ稼働となった『Ver.B』。細かく性能が変わっているものの中で、気になる変更点は……。

登場人物
age：MBAC攻略担当にして、峠打ちを極めしレジェンド。
KZA、腐乱人形、ゆきのせ、もっぷ：その他MBAC攻略担当。

●『Ver.B』の変更点はどんな感じ？

age：『Ver.B』は細かいところで結構変わっているねー。
KZA：そうですね。っと、変更点を語るに前にお詫びと訂正を。前号の変更点で紹介した、吸血鬼シオンのジャンプ中⬇＋Bの着地硬直、遠野秋葉のラストアークの発生、蒼崎青子のA蹴り飛ばすわよーの硬直差は『Ver.A』と同じになりました。また、弓塚さつきの空中バックダッシュの硬直が2フレーム増加から1フレーム増加に変わっていますのでご注意ください。
age：ふむ、とりあえず全キャラ共通の変更点に、投げのダメージ低下があるね。
KZA：まだ起き攻めに行ける投げは多いし、ダッシュ投げは見切られないからいいんじゃないですか？
age：単純に崩し能力の差がキャラ差に響いてきそうだけどね。あと、シールドバンカーのダメージが落ちたけど、切り返しやすくなったのも共通の変更だね。
もっぷ：ほとんどのキャラのジャンプAが弱体化したのは、本作で重要な空中戦が激変しそうな感じ。
腐乱人形：さらに対空系の必殺技が強化されてますし、適当に跳ぶのは危なそうですね。
ゆきのせ：強かった相殺判定を持った技も無くなっているから、読み合いで勝てるのはうれしいですよ。
age：後は、多くの通常技にディレイでビートエッジやキャンセルできるようになったことだよね。これはデカイ！
KZA：闘劇魂 Vol.4には変更点リスト＋対戦サンプル動画を収録していますので、こちらもよろしくです。

投げとシールドバンカーは共通の変更点。すべて知りたい人は闘劇魂Vol.4をチェック！

【～リバースビート立ちA→空振りキャンセルしゃがみB】はジャンプや暴れに強く、上記の連係を狙えるのでぜひ使っていきたい。ビートエッジは【しゃがみA×1～2→立ちB→しゃがみC】でヒット確認をして、ガード時にリバースビート立ちAを使っていくといい。中間距離でのけん制に使う【立ちB→ディレイしゃがみB】という連係も非常に引っ掛けやすい。

全国オンライン対戦を実装し！公道最速伝説は新フェイズを迎える！

新キャラクタに新システム、オンライン対戦を実装し、『頭文字D』はさらなる高みへ。

走り屋たちの期待に応える第四弾

ドラゲーファンに長年親しまれてきた『頭文字D』シリーズ最新作がAMショーで発表されて早3カ月。今回は、ロケテストが始まった『頭文字D ARCADE STAGE 4（以下頭文字D 4）』の魅力を余すところなくお伝えしていこう。『頭文字D 4』最大の特徴は、ドライブゲームでは初となる全国対戦モードの実装だ。このモードでしかもらえないアイテムもあるので、どんどん参戦しよう。また、LINDBERGHの採用により、16:9モニターで美麗なHD映像を楽しめるのも見逃せない。カスタマイズ関連もパーツの増強やプレイヤーメイキングなどパフォーマンスがアップし大充実！　システム、ビジュアル、カスタマイズ……三位一体の進化を遂げた本作で公道最速を目指せ。

レースで得たポイントでパーツを購入。エンジン・駆動系・吸排気・冷却系など五つの系統をチューンできる。

原作でバトルが終わったばかりの、あのキャラクターたちが登場！　新たなライバルに打ち勝つことができるか？

全国対戦で マイキャラのパーツをゲットせよ！

プレイヤーの分身となるマイキャラは、アイテムを使ってカスタマイズが可能。髪型を変えたり、アクセサリーや衣類を着替えたりと、さまざまな部位にアイテムを装着して個性を反映できるのだ。

これらのアイテム入手の鍵は全国対戦モード。全国対戦を重ねることで、スロットゲームにチャレンジできる。そして、そのスロットの結果で入手アイテムの部位が決まる仕組みになっているのだ。

左上の画像が装飾の無いプレーンな状態で、カスタマイズを進めるとバリエーション豊かなマイキャラを作り出せる。メガネや金髪にしただけでもだいぶ印象が違って見えるが、複数の部位にアイテムを装着すればその組み合わせは無限大。これらは「頭文字D.NET」で着脱可能で、変更後にプレイすればICにもしっかり反映されるぞ。

頭文字D ARCADE STAGE 4
■メーカー：セガ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋アクセル＋ブレーキ＋ギア
■発 売 日：今冬予定
■使用基板：LINDBERGH

約2年ぶりとなる待望のシリーズ最新作がついに稼動開始！　全国対戦やネットサービスなど、さまざまな新要素が追加されて生まれ変わった『頭文字D 4』がドライブゲームの常識を覆す！　11月号に続いて第二報となる今回は、本作の魅力を徹底的にお届けしていく。

専用筐体も一新！

Text：C・LAN

NEW SYSTEM 進化したカスタマイズシステムの詳細に迫る！

本作のICカードは、マイキャラのカスタマイズ状況が一目で分かる免許証ICに進化。免許証を模したこのICなら走り屋気分も満点。プレイにも熱が入るというもの。

しかし真の特徴は、プレイするたびにしっかり更新された表記になって排出されることだ。走り屋クラスなどが一目で分かるので、前作で多数の磁気カードを持ち歩いていたコアゲーマーにもうれしい配慮。もちろん、変わったのはICそのものの仕様だけではない。カスタマイズのシステムにも変更が加えられ、より自由度の高いチューンを楽しめるようになっているのだ。

ここでは、カスタマイズできる項目とICに反映される項目について、少し詳しく見ていくことにしよう。

プレイ内容が反映される

免許証IC

持っているだけで走り屋気分を満喫できる免許証IC。「頭文字D.NET」で行なえる各種サービスにも期待しよう。

POINT 1 マイカーのストック数

プレイヤーが扱うマイカーは、1枚の免許証ICに3台までストックできるようになった。単純にこれまでの3倍増。この項目はICには記載されないが、複数のマシンを気軽に使うことができるので、ICをたくさん持ち歩く必要はない。新しいパーツを購入していき、それぞれのマイカーを自由にチューニングしていこう。

免許証IC無しでもプレイは可能だが、多くの機能は制限される。やはり作成して遊ぶのが断然オススメ

POINT 2 走り屋クラス

走り屋クラスとは、プレイヤーの腕前を測る指針となる"**段位**"のようなもの。ランクは「D3」からスタートし、レースを行なうことで加算されていくポイントが一定数に達するごとに昇格していく。全国対戦が可能な本作では、対戦相手に困ることはもうない。自分の限界を目指して最高の走りを披露しよう。

今後は全国対戦で勝つための、対人レースというアプローチでのテクニックも要求されることになりそう。

POINT 3 マイキャラの顔写真

すでにお伝えしたとおり、アイテムで装飾したマイキャラも顔写真として免許証ICに反映される。アイテムが走りに影響することは無いが、顔写真を個性豊かなものにするためには、全国対戦モードでの勝利が不可欠。上位の走り屋ランクを目指しながら、多くのアイテムを獲得していこう。

舞キャラクターはICだけでなく、ゲーム画面にも反映される。これで独創的な自画像を生み出すのだ。

NEW COMER パープルシャドウの神が立ちはだかる！

公道最速伝説モードにも大きな変革あり！新たに水彩シェーダを導入したことで、原作の雰囲気で表現されたキャラクターたちが臨場感溢れるデモシーンを展開するのだ。

そして新キャラクターとして、茨城県のT市を根城にするパープルシャドウの重鎮・城島俊也と星野好造の二人が堂々参戦！　すでに一線を退いて久しい二人だが、"ゴッド"を冠する異名を持ち、地元では"**神様**"と崇められる伝説的な走り屋たちだ。未だ現役時代に引けを取らないテクニックに、長年の人生経験が生んだ老獪さが加わり、強敵となることは間違いない。

原作では運にも助けられ拓海＆啓介が勝利することができたが、果たしてゲーセンでも彼らに打ち勝つことができるか？

後輩たちに畏怖の念を抱かれているパープルシャドウのOBが参戦。

ゴッドアーム 城島俊也

ワンハンドステア（片手運転）を得意としており、そのステアリング捌きは神業と言われている。職業は医師で「S2000」に搭乗。原作では疲労に見舞われ、惜しくも拓海に敗れた。

S2000

ゴッドフット 星野好造

豪快かつ繊細なアクセルワークを身上とする土建屋。バトル中は、走りに集中しすぎないように独り言や奇声を発する。原作ではフロントタイヤの磨耗により高橋啓介に敗れた。

SKYLINE GT-R V-spec II Nu"r

カラス
Karous

独創的な世界観とシステムで、斬新なスタイルのシューティングを生み出してきたマイルストーンの最新作が登場。稼働直後の今回は基本となるシステム群を詳しく解説していくぞ!!

斬新なアイデアが満載された最新シューティングが登場!

Story of "KAROUS"

とある宇宙、とある地球の物語。
天界に浮かぶ大陸は、核戦争から復興した地上、レデンを見下ろしていた。

天界の人々、フラァにとって地上は、忌むべき存在だった。
ヒト、と呼ばれる地上人達はその貪欲な文明の手を天界に伸ばしつつあった。

ヒトとの大戦で両親を失った少女、カラスは、
父が遺した言葉、「神の血」を求めて地上を目指す。

――カラスはまだ知らない。
神の血とは何かも、
天と地の繋がりも、
そして、両種族間で進行する忌々しい計画も……。

攻撃バリエーションを使い分け多彩なギミックで高得点を狙え!

カラス
■メーカー：マイルストーン
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：1レバー+3ボタン
■発 売 日：稼働中(2006年11月)
■使用基板：NAOMI

マイルストーン[illegible]作『カラス』は、デビュー作『カ[illegible]』の遺伝子を受け継いだシューティン[illegible]第二弾。ベースとなるシステム自体は、前作『[illegible]』を踏襲した形となるが、経験値による攻撃バリエーションの強化などを新たに採用。ちなみにマイルストーン作品の代名詞となった、近接攻撃の"ソード"も本作で健在だ。[illegible]これに加えて、ゲームスタート時に難易度の選択が可能な[illegible]

選択可能な難易度には、イージー、ノーマル、ハードといった3種類のモードが存在。それぞれ敵機の攻撃や耐久力などの難易度が変化に加えて、プレイ可能なステージ数が変化する仕組み。ノーマル&ハード・モードを選択すれば、全5ステージのステージ構成でプレイ可能。シューティング初心者でなければ、まずはノーマル・モードを選択していこう。

なお稼働直後の今号では、[illegible]基本システムから、プレイの[illegible]までをレクチャー。実際にプレイする[illegible]に一読して、プレイの参考としてもらいたい。

「?」マークが付いたアイテムがリアーから落とすパワー[illegible]でなく、敵機を[illegible]に経験値を取[illegible]を使い分けていく[illegible]ベルアップして攻[illegible]がパワーアップ[illegible]

経験値を稼いで武器強化が可能!

地上を目指す黒衣の少女 カラス

主人公。13歳の黒髪の少女。
地上人の父と、天界人の母のもとに生まれた、両種族間で最初のハーフ。
先の大規模な種族間戦争で両親を失う。
父親が死に際に残した言葉を頼りに、軍用機『ディフェクト』を駆って地上を目指す。

BASIC CONTROL 基本操作

基本操作は1レバー+3ボタン仕様で、Aボタンでショット、Bボタンでソードによる通常攻撃を繰り出す。この二つはA+B同時押しっぱなしで併用可能だが、攻撃力は3分の1程度なので要注意! Cボタンについては、SPゲージを消費する特殊攻撃のD.F.Sを発動可能。これらのボタンを一定時間入力しないと、自機正面にシールドを展開する。

コントロールパネル

自機移動

ショット
ソード
D.F.S
A+B：ショット&ソード

画面情報の見方

❶**装備レベル**
各武器の装備レベルを示したレベル表示で、上からショット/ソード/シールドに対応。経験値がたまると枠の色が変わって、初期レベルから最大でレベル100までレベルアップ可能だ。

❷**SPゲージ**：特殊攻撃D.F.Sの発動に必要なゲージで、敵機破壊や特定のアイテム取得時に増加。このゲージが満タンでないとD.F.Sを発動できない。
❸**ライフゲージ**：プレイヤー機の耐久力を示したゲージで、これがゼロになるとゲームオーバー。ライフ回復系のアイテム取得で一定量の回復ができる。
❹**メールウィンドウ**：いわゆるメッセージウィンドウで、セリフや攻略のヒントなどが表示される。
❺**スコア**：いわゆる得点表示で、「EXP」と表記されているが……装備レベルの経験値とは別モノだ。
❻**総合レベル**：装備レベルの合計表記で、この数値が敵機破壊時などの得点倍率に影響。その詳細は左側のデータスペースにリアルタイムで表示される。
❼**ボス耐久力ゲージ**：ステージボスの出現時に表示されるゲージで、規定パーツにダメージを与えることで減少。制限時間内でゼロにすればボス撃破となる。

これを覚えれば準備万端!?

カラスのイロハ

ここでは『カラス』の特徴的なギミック群の解説と、プレイ方針をレクチャーしていくぞ！

既存シューティングのようなプレイスタイルでも遊べるが、本作特有の快適なプレイを目指すのであれば、「重ね撃ち」は必ず押さえておきたいポイントのひとつ。重ね撃ちの実行には、ある程度のパターン化も必須となるが、「D.F.S展開→重ね撃ち→D.F.S切れ前に離脱」だけでもおおよその雰囲気はつかめるハズ。とりあえずは、この流れを意識しながら初プレイをしてみることをオススメしたい。

そのほか、本作ならではのギミックをまとめておくので、予備知識として頭の片隅に覚えておこう！

敵弾は丸弾と角弾の２種類が存在。丸弾＝破壊不能だが、後者の角弾のみショットやソードでも破壊可能だ。

原則的にボス戦では、自機重ねによる弾封じができない。D.F.Sをうまく活用して、弾幕を消しつつ張り付こう。

イ　自機重ねの弾封じが基本！

ステージ道中に出現するほとんどの敵機は、自機より後方へ行くと敵弾を一切撃たない。しかも、本作では敵機自体に接触判定が無いため、自機を敵機に重ねることで敵弾を封じることが可能。このため、敵機に重なった密着攻撃で、飛躍的なダメージ効率のアップが狙える。特に装備レベルが低い序盤ステージは重要なので、積極的に弾封じを狙っていこう！

既存シューティングのように、敵機正面の離れた位置からショットを撃つのではなく……出現位置を覚えて自機を重ねろ！

ロ　敵機の対応属性に要注意？

ステージ２以降に出現する一部の敵機は、特定の武器でないと破壊できないタイプが存在。これを見分ける方法となるのが、「ショットを撃ち込んだ際の点滅カラー」で、通常はダメージを与えることで赤色に点滅。これ以外の場合は、水色点滅＝ショットのみ、緑色点滅＝ソードのみ、橙色点滅＝シールドのみ、灰色点滅＝ワーム寄生時のみ破壊可能だ。

赤色点滅しない敵機は、特定の武器でないと破壊できないので要注意！　同種の敵機は同じ性質を持つので覚えておこう。

ハ　アイテムはソードで育成!?

ザコ編隊やボスパーツ破壊時に出現するノーマルアイテムなどのアイテム類は、ソードで斬って画面上部へ跳ね上げが可能。この際、ノーマルアイテムのみが一定確率で特殊アイテム（右記参照）に変化！　大抵の場合は得点アイテム（大）となってしまうが……、運が良ければ「命」のライフ回復アイテムにもなるので、余裕があればソードで斬ろう！

かなり低確率のアイテムもあるが、斬って損はしないぞっ!!

- 得点アイテム（その他）　スコアにボーナス加算
- 経験値アイテム（1.4%）　対応武器に経験値加算
- D.F.Sアイテム（2%）　SPゲージをチャージ
- シールドアイテム（5.4%）　一定時間シールド展開
- 変化アイテム（0.35%）　敵弾をアイテムに変換

WEPON POWERUP　武器強化

自機に装備された３種類の通常攻撃（ショット、ソード、シールド）は、それぞれ個別に装備レベルが存在する。これらの装備レベルは、「対応した武器で敵機を攻撃すること」によって経験値を取得可能。さらにD.F.S展開時のワーム寄生中であれば、通常破壊よりも多くの経験値を得られる。ただし、ワームは一定時間で消えるため、中型機には撃ち込み→D.F.S展開といった手順が必要だ。

また、アイテムキャリアーの破壊時に出現するキャリアーアイテムについては、経験値に関係なく装備レベルをランクアップ可能。ソードでアイテムを変化させて、効率よくレベルを上げていこう。

アイテムキャリアーが出すキャリアーアイテムは、ノーマルアイテムと違って一定の順番でアイテムが変化（上記参照）。出現した種類を見て、欲しいアイテムまで何回ソードを振ればいいか覚えよう。

自機の攻撃バリエーション

ショット　A

正面方向に扇状弾を撃ち出す遠距離攻撃。1発あたりの攻撃力が低いため、ザコ以外には密着しないとダメージ効率が悪い。

ソード　B

自機正面でソードを振る近距離攻撃で、レベルアップによって攻撃範囲が拡大。攻撃力が高い半面、接近するリスクも高い。

シールド

シールドを自機正面に展開して、あらゆる敵弾を無効化。シールドにも攻撃は判定もあるが……、判定が小さく過信は禁物。

D.F.S　C

敵弾消し＆アイテム回収の特殊フィールドを周囲に展開。これに接触した敵機には、一定時間だけ"ワーム"を寄生させていく。

FIRST IMPRESSION

既存タイトルのようなショット主体のプレイスタイルだと、爽快感に欠けると感じるかもしれないが……、ギミックを理解した張り付きプレイで、ゲームの印象が一変すること請け合いの本作。アクション＆パターン要素が強い部分もあるが、まずは基本システムを覚えて実際にプレイしてみてほしい。

（伊勢猫）

連続使用も可能な特殊攻撃の使用をパターン化すれば、極悪なボス戦も意外と楽勝!?　スコア稼ぎに興味があれば、かなり楽しめる作りになっているぞ！

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー

GCB最新作、続報！

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：3Dタクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル+トラックボール+5ボタン
■発売日：未定
■使用基板：Chihiro

必然の流れか時代の要求か!? GCBのネクストタイトル、続報をお届け！ メインとなるのは特濃メカニック描写と骨太ドラマで人気の「機動戦士ガンダム 0083 スターダストメモリー」！ これは吶喊必至でしょう!!

吹き荒れる嵐と共に、GCBが新システムで進化！

現在、日本中のガンダムファンを巻き込みながら好評稼動中の『GCB0079』。最新作となる『GCB0083』は、既存のシステムをベースにしながらもより遊びやすく、より白熱した対戦が楽しめるような趣向が多数盛り込まれる。

最も大きい変化は、ネットワークによる全国通信対戦。これまで店内でのみ行なわれていた対人戦が、一気に全国規模へ拡大！ これまでに無い興奮を与えてくれるだろう。そのほか、多様な新システムを搭載予定の本作、稼働を待て！

「0083」に登場したステージが戦いの舞台。「阻止限界点」、「暗礁宙域秘匿航路」、「コンペイトウ宙域」、「コロニー移送コース」を確認！

排出されるカードは大きく様変わりするはず。これを機に、新たにGCBに参戦するのもよし！

地球圏を舞台に、激突する二つの勢力！

地球圏に多大な被害を与えた一年戦争は、ザビ家の終えんと共に終わりを迎えた。だが紛争の火種は、依然として消えてはいなかった――。

地球連邦軍 Earth Federation Force

充実したジムバリエーション機を中心に、ジオンの残存兵力を鹵獲、技術吸収して戦力に厚みが増している。パイロットでは前号既報のコウに続き、モンシアが登場！

アナハイム製MS、推参！

一年戦争後から軍備増強を続け、地球圏最強の軍隊として揺ぎ無い地位を築いた地球連邦軍。GMのバリエーション機のさらなる強化に加え、月にある新進企業、アナハイム・エレクトロニクスのバックアップを受けてスタートした次世代ガンダム開発計画など、戦力面では十二分な強化が行なわれている。

しかし、一年戦争の傷はいまだに癒えてはおらず、人材の面ではやや不安が残るところも。

デラーズ・フリート Delaz Fleet

デラーズ・フリートが使用する機体は、主に統合整備計画後の機体。最新鋭機のガンダム2号機は連邦から奪ったものだ。パイロットではガトーのほか、カリウスが登場する。

ジオン再興のために！

ア・バオア・クーでの戦いの後、虎視眈々と再起を狙っていたジオンの残存兵力、それがデラーズ・フリートである。旧サイド5の暗礁宙域に築かれた"茨の園"に拠点を置き、地球圏に潜伏していたジオンの残党をとりまとめ、"星の屑作戦"を実行に移した。兵装こそは一年戦争時代の旧式のものだが、パイロットたちは一騎当千の猛者ぞろい。機体性能差は腕と気合と信念でカバーする、それがデラーズクオリティー！

は開発中のものです。

GCB作戦書 「捲土重来」や「鎧袖一触」、「獅子心中の虫」など、漢字熟語が大好きなガトー少佐。宇宙世紀最強のオールドタイプ候補である彼が、ついにGCBへとやって来る！ 「やっぱり出撃デモの時には雄叫びを上げるんスかね?」とか「核バズ撃つ時のセリフはもちろんアレですかね!?」などと期待は高まる。次号でも続報をお伝えする予定なので、楽しみに待っていてくれ！

伝説のクイズ&バラエティ、復活にょ！

クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～
■メーカー：ハムスター／ビデオシステム
■ジャンル：クイズ&バラエティ
■操作方法：4ボタン
■発売日：2007年2月予定
■使用基板：SYSTEM256

Text：福田桐太郎

クイズ&バラエティ すくすく犬福2 もっとすくすく

1998年にビデオシステムから発売された「すくすく犬福」の続編が登場する！　クイズやミニゲームを楽しみながら1年間を過ごし、「犬福」という不思議な生き物を育成するのが目的という、クイズ&バラエティゲームなのさにょ！

「犬福」って何なにょ？

イヌフカー（犬福育成者、勝手に命名）が育成する犬福は、「にょ！」と鳴く生き物。育てていくと足が生え、名前や姿形がすさまじく変化していくという性質を備えている。かわいいにょ。

収録クイズは1万問以上！

三択ないし四択で出題されるクイズ問題。ノルマの分だけクイズに答えればステージクリアとなる。誤答をするとライフが減り、ライフが尽きるとゲームオーバーだ。

なお、クイズ中は育てた犬福の種類によってライフ回復や正解予想などの能力が発動することがあるのだ！

飼い主募集！

クイズの合い間にお食事タイム。甘い物は好物だが、カレーなど辛い物や薬物は嫌いなの！

犬福育てにょ！

成長の末、犬福は1年後に最終進化福になる。100種類以上の犬福、君は全部見られるか？

ミニゲームを楽しむ！

特定の人物と遭遇すると、ミニゲームが始まる。犬福同士を戦わせる「犬福ファイト」など、手に汗握るゲーム群が君を待つ！　ゲームに成功すれば、犬福との絆が深まるにょっ。

ミニゲームの種類が増えた。ここで失敗しても成長に影響するだけで、ライフは減らないのだ。

登場キャラにも注目！

舞台は前作の数年後。前作に登場した犬福紳士や曽根君や青島さんたちが帰ってきた！

※ゲーム画面は開発中のものなので、変更される場合があります。

まほう福　犬福の成長過程の一形態。まほう福の特殊能力は「Wチャンス」。なんと、クイズで誤答をしても1回だけ誤答を無効化し、もう一度解答を選択できるのさ。もちろんライフは減りませんよ旦那様！　どうやったらまほう福になるのかって？　いかにも頭がよさそうだよね。賢くなる方法を見付ければきっと？

センコロのおへや

はいらんだ～ず へうん!!

『旋光の輪舞 SP』を一方的に支援する当コーナー。2007年は、いろいろとセンコロ関連グッズが発売されるようなので、くまなくチェックしておこう。

　タイトルイラスト：高山瑞季

関連グッズ続々登場！

2007年もセンコロ旋風は続く！　何と、サウンドトラック第2弾の発売が決定したのだ！『Rev.X』で追加された、Yack.師入魂の曲の数々を、いつでも楽しむことができてしまうなんて……、この時代に生まれてきて良かった！　次号にプレゼント付きで詳細を公開だ！

そしてさらに、サントラ以外にもさまざまなグッズ企画が水面下で進行中の模様。定番の下敷きから人気のあのキャラのフィギュア、さらにあんなものやこんなものまで……!?　詳細は判明次第お届けするが、センコロファン垂涎のグッズ類となることは間違い無いようだ。喜び過ぎてリリばりに発狂してしまわないよう、しっかりと心の準備をしておこう。

また、『SP』と『Rev.X』の設定資料集「旋光の輪舞 SP ピュア・テンパランス」の制作がビミョーに遅れて2007年2月発売予定に変更されたが、こちらもチェックしてほしい。曽我部センセイに加え、ゲスト陣の気合いが入った描き下ろしイラストも満載の一冊、お年玉を取っておこう。

君はもう新コスチュームを確認したかっ!?

Xbox 360版『旋光の輪舞 Rev.X』にて、各キャラ2種類の新コスチュームが配信中！　カートリッジBのものはなんと、限定版に付いてきたCDドラマ『センコロ学園』Ver.なのだ。これまでの雰囲気とは一転、とてもコミカルな衣装の数々は、センコロファンならチェックして当然！

特にオススメなのはカレル。配信直後に、ネット対戦でカレルBのプレイヤーが増加したほどのインパクトを誇っているのだ。

カートリッジAは『SP』バージョン、そしてカートリッジBは「センコロ学園」バージョンだっ！

なぜかルキノの方が大きく映し出されているカレルのカートリッジセレクト。サブキャラファンにはたまらない?

旋光の輪舞 LIGHT SCAMPER 出張版

ムックの激務の中、曽我部氏が選び抜いたイラストを掲載！
絵師ならでは!?　のコメントを見て癒やされよう。

（千葉県　バックアーホさん）
☆いろいろがナイスです。それはもうイロイロが！　健康かつサワやかな感じでとても好きです。

（東京都　てるてる君）
☆上目遣いがとても粋！　つつきたい系の絵です。ビニールぽくて可愛いと思います。

（愛媛県　雄子さん）
[illegible]

[illegible]

アルカディア

ARCADIA AWARDS

第七回 アルカディア大賞発表

創刊から早7年。今年で第七回を迎えることとなったアルカディア大賞の発表です。
2005年10月1日から2006年9月30日までに日本国内でリリースされたビデオゲームの中から、
優れたビデオゲームを選出し、その功績を讃えることによって、
ビデオゲームの制作に携わった多くの方々に感謝の意を表し、
今後もより優れたビデオゲームを生み出していただくための一助になってほしいと考え、
設立された賞がアルカディア大賞ならびに各部門賞です。
早速、本年度に選ばれた各受賞作をここに発表します。

アルカディア大賞ノミネート

2005年10月1日から2006年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームが対象に選出されます。

ベストグラフィック賞ノミネート

特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られます。グラフィックがゲーム内容に適した適したものであるかどうかも評価対象となります。

- バーチャファイター5（REVISION1含む）
- パワースマッシュ3
- 超ドラゴンボールZ
- ハーフライフ2サバイバー
- 北斗の拳

ベスト演出賞ノミネート

特に優れた演出を取り入れている作品に贈られます。ストーリー・デモ・世界観など、プレイを盛り上げる要素が評価対象となります。

- 北斗の拳
- タイムクライシス4
- 三国志大戦2（Ver.2.01含む）
- 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ
- 式神の城Ⅲ

ベストVGM賞ノミネート

特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られます。ゲーム中に流れる曲だけではなく、効果音などすべての音的要素が対象となります。

- 鉄拳5 DARK RESURRECTION
- DanceDanceRevolution SuperNOVA
- ドルアーガオンライン THE STORY OF AON
- pop'n music14 FEVER！
- beatmania Ⅱ DX13 DistorteD

ベスト筐体賞ノミネート

専用・汎用を問わず、すべての業務用ビデオゲームの筐体の中で、特に優れたデザインや機能を持つ筐体に贈られます。

- ハーフライフ2サバイバー
- 機動戦士ガンダム0079カードビルダー
- マリオカート ARCADE GP
- 投球王国ガシャーン
- タイムクライシス4

ベストインカム賞

2005年10月1日から2006年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームを対象に、最もインカムが多かったタイトルに贈られます。

新アイデア賞ノミネート

特に新しいアイデアが盛り込まれているタイトルに贈られます。一つの作品に関わるすべてが評価対象となります。

- バーチャファイター5（REVISION1含む）
- ドルアーガオンライン THE STORY OF AON
- コブラ THE ARCADE
- 超ドラゴンボールZ
- トリガーハート エグゼリカ

読者人気大賞

2005年10月1日から2006年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームを対象に、読者の投票により選出されます。

ベストキャラクター賞

2005年10月1日から2006年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームに登場するキャラクターを対象に、読者からの支持が多かったキャラクターに贈られます。

好きなメーカー賞

ビデオゲームを制作しているすべてのメーカーを対象に、最も読者からのファンコールが多かったメーカーに贈られます。

鉄拳5 DARK RESURRECTION

（バンダイナムコゲームス）

2年連続大賞へ！　絶大な人気を誇る

第六回の『鉄拳5』に続き、2年連続の大賞受賞となった『鉄拳5 DR』。発売から1年たった今でも対戦人口が増加しており、インカムも高い位置で安定している。また、二人の新キャラ追加やさらなるバランスの調整により、非常に優れた対戦ツールに仕上がり、プレイヤーの心をつかんで離さない。まさしく大賞にふさわしい非の打ちどころが無いゲームといえよう。

メーカーからのコメント

昨年の『鉄拳5』に続き、アルカディア大賞を受賞させていただきありがとうございました。今回も大賞を受賞させていただいたことは、ユーザーの支持が得られているという証として非常に光栄で、制作者冥利に尽きます。これからも大賞にあぐらをかくことなく、良い製品づくりに努めていきたいと考えていますので、よろしくお願い致します。（株式会社バンダイナムコゲームス　鉄拳プロジェクトチーム一同）

アルカディア大賞 第2位

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II

(バンプレスト)

若年層の心をつかんだガンダム

前作より使用機体数が大幅に増加した今作。TVシリーズ最新作の「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」を題材にし、タイムリリースの機体を作品の登場時期に合わせるなど、ファンにとってはうれしい要素が満載。また、前作でも好評だったスピード感溢れる操作性や、新しくなった覚醒システムにより、前作以上に対戦を熱くさせている。

メーカーからのコメント

アルカディア大賞2位という素晴らしい賞をいただき、ありがとうございます‼ めっちゃうれしいです‼今年はガンダムのアーケードタイトルが目白押しでしたが、一年戦争ものを押しのけて『連ザII』が入賞したのは、新たなファン層が開拓できた証拠ですね。来年もまだまだがんばりますよ〜。期待しててください。(株式会社バンプレスト アミューズメント本部 企画チームリーダー 馬場 龍一郎)

アルカディア大賞 第3位

三国志大戦2

(セガ)

新要素がプレイヤー層を広げた

画期的な操作方法とオンライン対戦で注目を集めた前作の基本的な部分を踏襲しながら、新カード追加、システムの変更を行ない、多くのプレイヤーから高評価を得た。また、全国オンライン対戦という特性から専門のSNSが生まれるなど、ゲームの枠を超えてプレイヤー同士の交流が広がっていることも注目される。

メーカーからのコメント

大賞3位ありがとうございます。三国志大戦シリーズは、更なる進化を遂げるべく、開発はもちろん関係スタッフ一同、がんばっていきますのでよろしくお願いします。これからも、全国のプレイヤーの皆様の期待を良い意味で裏切るべく、さまざまな仕掛けをご用意していきますので、皆さん楽しみにしていてください。(株式会社 セガ『三国志大戦』広報担当 にしじまん)

ベストグラフィック賞

(セガ)

リンドバーグが魅せる美麗なグラフィック

本作から新基板LINDBERGHを採用。『4』のころから好評だったグラフィックが、さらに質を上げた。描き込まれた背景や、流れるような動きは、実物と見間違えてしまうほど。オープニングで流れるムービーは実写映画のような美麗さだ。

メーカーからのコメント

ベストグラフィック賞受賞を光栄に思います。モニターがハイレゾリューションになり、基板がリンドバーグになったことで、表現の幅が広がり、グラフィック制作の考え方が変わりました。試行錯誤を繰り返し苦労しましたが、そのかいがありました。プレイヤーの皆さんに『バーチャファイター 5』を長く遊んでいただけるよう、今後はアイテムなども追加していく予定です。ベストグラフィックの名に恥じないアイテムをいろいろ作っていますので、お楽しみに!(株式会社セガ『バーチャファイター 5』デザインチーフ 川越 康雄)

ベスト演出賞

(セガ)

独特な演出も見どころの一つ

闘劇'06のタイトルにも選ばれた、完全新作の2D格闘ゲーム。死兆星システムや連続技に組み込みやすい一撃必殺奥義など、システム面斬新さが目立つが、原作の雰囲気を忠実に再現した演出も見どころの一つ! グラフィックは独特のテイストで味わい深い。さらに、一撃必殺技発動のカットインなど、原作のキャラのイメージを生かしつつ派手に魅せてくれる。闘劇'06を大いに盛り上げてくれたタイトルである。

メーカーからのコメント

私たち自身原作のファンなので、名シーン、名セリフの再現には力が入りました。だいぶアレンジしたので不安もありましたが、皆さまに受け入れていただけたようで良かったと思っています。遊んでいただいたユーザーの皆さんにはこの場を借りてお礼申し上げます。(株式会社セガ『北斗の拳』プロデューサー 笹山 邦雄 コーディネーター藤井 徳人)

ベストVGM賞

(KONAMI)

今後の「II DX」シリーズを見据えた一作

ゲーム中の「CARDINAL GATE」というギミックで選曲が可能となるいわゆる四天王曲など、「『DistorteD』といえばこの曲」と、ゲームを明確にイメージさせる楽曲が多かった点が大きい。本作を機にII DXの中核をなすコンポーザーが新レーベルを立ち上げるなど、これまで以上に楽曲(アーティスト)を押し出した形となった。

メーカーからのコメント

3年連続のベストVGMの受賞となり、音楽ゲームとしては大変名誉なことだと感じております。素晴らしい楽曲を提供頂いたコンポーザー、情熱を持ち続けたサウンドスタッフに感謝しております。現在制作中の『beatmania II DX 14 GOLD』も皆さまの期待を裏切らないものになると思いますのでよろしくお願いいたします。(株式会社コナミデジタルエンタテインメント ビーマニプロダクション プロデューサー 蔭山 忠生)

ベスト筐体賞

（バンプレスト）

メーカーからのコメント

せっかくガンダムの筐体を作るならとことんまでやりましょうよ！　そんな話をしてから2年余り。皆さまの声援とスタッフ全員の思いが受賞の理由かと思います。来年はネットワーク仕様の『0083』も稼動しますので応援よろしくお願いします。ありがとうございました!!（株式会社バンプレスト　馬場 龍一郎）

ガンダムはインパクト大！

大画面モニターの両脇にガンダムとシャア専用ザクの胸像。いまだかつてこんなインパクトのある筐体は無かった。一目で「ガンダム」のゲームと分かるこの筐体が、本作の普及に与えた影響は決して小さくはないだろう。

新アイデア賞

（セガ）

新しい遊び方を提供

『5』になっての新しい要素といえば、VF.TVだろう。実況付きで試合が流れたりとその用途は多彩。また『VERSION A』から新しい試みとして、イベント開催を支援するモードを追加。今はまだまだ荒削りなシステムだが、今後のバージョンアップに期待したい。

メーカーからのコメント

VF.TVを作るのはゲームを一本作るほど大変な作業でした。ユーザーの皆さんに評価していただけたことをうれしく思います。プレイ番組やランキング番組だけではなく、現在も放映している「バーチャファイター情報局」や「バーチャファイタートゥデイ」などの実写のバラエティ番組などもどんどん提供していきたいと思っています。期待してください。（株式会社セガ『バーチャファイター 5』ゲームディレクター 片桐 大智）

ベストインカム賞

（バンダイナムコゲームス）

東西・日韓、熱戦は今だやまず

ベストインカム賞は『鉄拳5DR』。稼働から1年が経過した現在でも対戦が盛り上がっており、インカムランキングでは上位に位置し続けている。2007年1月には、韓国のプレイヤーを招いて大会が開かれるなど、まだまだ熱は冷めそうにない。

	タイトル / メーカー名	Pt.
1	鉄拳5 DARK RESURRECTION（バンダイナムコゲームス）	953.6
2	三国志大戦2（セガ）	706
3	DrumManiaV2（KONAMI）	648.4
4	THE KING OF FIGHTERS XI（SNKプレイモア／セガ）	578.9
5	北斗の拳（セガ）	514.8
6	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3（セガ）	504
7	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー（セガ）	490.9
8	pop'n music 14 FEVER!（KONAMI）	476.8
9	麻雀格闘倶楽部5（KONAMI）	471.4
10	GuitarFreaksV2（KONAMI）	408.4
11	QUIZ MAGIC ACADEMY III（KONAMI）	404
12	beatmaniaIIDX13 DistorteD（KONAMI）	385.6
13	Quest of D Ver.2.0 護符の継承者（セガ）	321.5
14	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005（セガ）	317.1
15	超ドラゴンボールZ（バンプレスト）	291.1
16	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs. Z.A.F.T.II（バンプレスト）	267.2
17	TIME CRISIS 4（バンダイナムコゲームス）	267.2
18	キン肉マンマッスルグランプリ（バンプレスト）	229.2
19	Power Smash 3（セガ）	221.6
20	太鼓の達人8（バンダイナムコゲームス）	216.1

メーカーからのコメント

インカム大賞ありがとうございます。『鉄拳5DR』では新キャラクターがかなり支持を得られたと考えています。キャッチーで派手な動きが魅力のリリが男性の心をつかみ、ドラグノフは渋好みのプレイヤーに人気を得ました。それらを含め『鉄拳5DR』が皆さまに愛された結果の受賞であると思います。遊んでいただいたすべての方々に感謝いたします。（株式会社バンダイナムコゲームス　鉄拳プロジェクトチーム一同）

読者人気大賞

pop'n music FEVER!

（KONAMI）

740.0pts.

読者人気もFEVER！手軽に遊べるのが魅力

毎回オリジナル楽曲のバリエーションが広がっている本シリーズ。それは本作でも健在。また、毎回追加される魅力溢れる多数のキャラクターに加え、初心者でも簡単に遊べる。このことから手軽に楽しめるといった声や、女性からの投票が多いのが特徴。初心者でもプレイしやすく、その上奥が深いといったことが、今回の結果につながっているようだ。

HELL14コース

メーカーからのコメント

読者人気大賞に「pop'n music 14 FEVER!」が選ばれ、うれしい気持ちでいっぱいです。今作はピンクの画面にピンクの筐体、新規アーティストに新規イベント、すべてが挑戦的な作品に仕上がって、お披露目するまでは内心ドキドキしていましたが、読者の皆さんに支持されているんだなぁと実感でき、これからの作品作りにとても励みになります。まだまだポップンパーティーは終わりません。これからも、どうぞよろしくお願いします。
（株式会社コナミデジタルエンタテインメント　ビーマニプロダクション　ディレクター　masaru）

読者の声

- 高いクオリティーとバラエティーに富んだ曲。ネット対戦のシステムもいい。（香川県 牛野君）
- 女の子も遊びやすく、曲もジャンルが豊富で飽きがこないのがいいです。（埼玉県 菅原さん）
- 音楽もいいが、キャラも非常に魅力的。（東京都 山谷君）
- 子供から大人まで遊べるから。操作が簡単で楽しい。（北海道 松葉さん）
- ほかの音ゲーと違って、手軽にできる。（静岡県 山本君）
- フィーバー戦士ポップン14と、おやっさん（笑）。（神奈川県 前田さん）

読者人気大賞 第2位

（セガ）
725.9pts.

読者の声

- 象兵、戦器の追加や武将の能力変更により、新たな戦略が立てられるようになり、楽しさ倍増！ （大阪府 吉田君）
- 「群雄伝」の追加で、対戦以外の楽しみが増えた。 （宮崎県 上野君）
- 歴史の表舞台に出てこない女性キャラが活躍するのも、ゲームならでは。 （岡山県 松田君）
- ほかのプレイヤーとつながりができた。古き良きゲーセンが戻ってきた感じがする。 （山形県 大場君）
- やって楽しい。見て楽しい。集めて楽しい。 （岡山県 真野君）
- 気付くと三国志も読んでいるから不思議。 （千葉県 山本君）
- 少し料金が高い気がするが、それを差し引いても面白い。 （熊本県 田中君）

三国志人気は衰えるところを知らず！

対戦を重視していた前作に対し、本作では一人用モード「群雄伝」が充実、プレイヤーの間口を広げることに貢献した。武将ごとに戦器が用意されているなど、長く楽しめる内容になっている。

メーカーからのコメント

どわっしゃーい！ アルカディア読者の皆さん応援ありがとうございます!! たくさんの読者の皆さんの声援、激しい、激しいなぁ。みなの力があってこそです。スタッフ一同小便漏らしそうなくらいうれしいぜ!! もちろん、三国志大戦シリーズは、まだまだこれからだぜ！ 関係者一同、寝てらんねえぜ！ これからが本番よ！ 肉もってこ～い。
（株式会社 セガ『三国志大戦』広報担当 にしじまん）

読者人気大賞 第3位

（バンプレスト）
718.8pts.

触ってみたいと思わせる作品

ファンの心をくすぐる演出や、スピード感のある戦闘で、機体を動かしているだけで楽しいなど、ガンダムファンの心を見事につかんだ。さらに、難しい操作が無いため、今までゲーセンで対戦をしたことが無い人と遊べるといった声が多かった。

メーカーからのコメント

読者人気大賞第3位ありがとうございます。投票してくれた読者の皆さまに感謝します。いまだに落ちない人気はひとえに多く皆さまのご支援のたまものかと思います。
（株式会社バンプレスト アミューズメント本部 馬場 龍一郎）

読者の声

- ガンダムゲームの最高峰。操作感、レスポンス、演出のすべてにおいて高レベル。 （福岡県 亀崎君）
- 使用機体、覚醒タイプの増加で戦略が増えた。 （宮城県 柴田君）
- スピード感のある戦闘で、機体を動かしているだけでも非常に面白い。 （熊本県 城田君）
- 旧作の機体と新しい機体の、「もしも」の対決が見られる。 （千葉県 藤本君）
- 格闘ゲームが苦手な友人も一緒に楽しめるゲーム性が気に入りました。 （栃木県 黒岩君）
- ボロ負けしても、面白いものは面白い。 （神奈川県 武松君）
- 原作のファンじゃない友人とも、楽しく遊べる良作。 （茨城県 岡野君）

好きなメーカー賞 1位～10位

順位	タイトル（メーカー）	ポイント
4位	クイズマジックアカデミー3（KONAMI）	662.4pts.
5位	beatmania II DX13 DistorteD（KONAMI）	577.9pts.
6位	ザ・キング・オブ・ファイターズ XI（セガ）	535.6pts.
7位	バーチャファイター5（REVISION 1含む）（セガ）	521.5pts.
8位	式神の城III（アルファシステム）	429.9pts.
9位	北斗の拳（セガ）	429.8pts.
10位	鉄拳5 DARK RESURRECTION（バンダイナムコゲームス）	408.7pts.
11位	機動戦士ガンダム0079カードビルダー（Ver.UP版含む）（バンプレスト）	373.5pts.
12位	ソウルキャリバーIII ARCADE EDITION（バンダイナムコゲームス）	359.4pts.
13位	トリガーハート エグゼリカ（童）	317.1pts.
14位	旋光の輪舞SP（グレフ）	274.8pts.
15位	DrumManiaV3（KONAMI）	232.6pts.
16位	メタルスラッグ6（セガ）	211.4pts.
17位	ドルアーガー オンライン THE STORY OF AON（バンダイナムコゲームス）	201.3pts.
18位	DanceDanceRevolution SuperNOVA（KONAMI）	190.3pts.
19位	ピンクスウィーツ～鋳薔薇それから～（ケイブ）	183.2pts.
20位	タイムクライシス4（バンダイナムコゲームス）	176.2pts.

ベストキャラクター賞

第1位 エグゼリカ 388.2pts.

（トリガーハート エグゼリカ）

（大阪府 YU☆3君）

読者のハートを完全ロックオン！

メカを装備した競泳水着風のコスチュームが業界に衝撃を与えた『トリガーハート エグゼリカ』の自機エグゼリカが大賞を受賞した。『エグゼリカ』のメーカーは、過去に『紫炎龍』や『閃激ストライカー』をリリースし、シューティングには一家言ある童。単純に萌え要素だけを追求したのではなく、シューティングゲームとしても楽しくやり込めるというゲーム性があったからこそ、エグゼリカたちの魅力が最大限に引き出されたのだろう。

メーカーからのコメント

たくさんのご支持ありがとうございます。感無量です。'06年で一番驚きました（笑）。社内外賛否両論（？）の「キャラクターとしてのエグゼリカ」ですが、STGの本質を担うのがプログラム側として、グラフィック側から商品価値に寄与できるものを、という試行から生まれたのが彼女です。スタッフロールに「キャラデザ」ではなく「トリガーハート・コンセプト」とクレジットしたのはその辺りも含めてのつもりです。来春発売予定のDC版も、よろしくお願いします。（GRA＠株式会社 童）

第2位 クーラ・ダイアモンド 293.3pts.

（ザ・キング・オブ・ファイターズ XI）

（北海道 秕宮さん）

『KOF XI』を代表して、クーラ嬢が堂々の2位。格闘性能も今作では際だって強く、勝ちやすいキャラだったことも順位に影響していると思われる。

第3位 ごくそつくん 291.0pts.

（pop'n music14 FEVER!）

（山口県 エイムさん）

BEMANIシリーズの人気アーティスト、あさき氏の新曲「猿の経」のキャラクターごくそつくんが3位！謎の演説が読者の心に届いたか？

好きなメーカー賞

第1位 KONAMI

音ゲーといえばKONAMIを再認識

読者から最も支持の多かったメーカーに贈られる「好きなメーカー賞」。今年は、BEMANIシリーズの豊富なKONAMIが受賞！ さまざまなコラボレーションを行なったり、3年振りとなるシリーズ最新作『DDR SuperNOVA』が復活など、ユーザーが望むことを実現していったのが受賞の要因だろう。

メーカーからのコメント

ありがとうございます！ とてもうれしいです！こんなにも皆さんに愛していただけているなんて、とっても幸せで素晴らしいことだと思います。このような声を励みに、来年ももっともっと皆さんが楽しめる商品を生み出していきたいと思いますので、今後も応援をよろしくお願い致します。
（株式会社コナミデジタルエンタテインメント マーケティング本部 宣伝グループ）

好きなメーカー賞 1位～10位

順位	メーカー	ポイント
1位	コナミ	309.3pts.
2位	セガ	275.4pts.
3位	バンダイナムコゲームズ	122.9pts.
4位	バンプレスト	84.7pts.
5位	グレフ	46.6pts.
6位	SNK プレイモア	42.4pts.
7位	ケイブ	33.9pts.
8位	タイトー	21.2pts.
9位	アルファシステム	16.9pts.
10位	童	16.8pts.

第４位 アイリーン 153.2pts.

（バーチャファイター 5 REVISION1）

（東京都　てるてるさん）

クールなイメージの女性キャラクターが多い『VF』シリーズに、元気な女の子というキャラで切り込んだアイリーン。猴拳という意外なスタイルも魅力。

第５位 霧島 零香 136.6pts.

（式神の城Ⅲ）

（愛知県　御影 道行君）

『式神の城Ⅲ』からは、タイトーのLDゲーム『タイムギャル』をモチーフにした霧島 零香が入賞。リメイクして魅力あるキャラに仕立てれば、過去の作品にも金脈は眠っているということだろう。

注目キャラ　PICK UP！

第10位 エイミ 98.1pts.

（ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION）

（東京都　采姫かがりさん）

「沈黙の瞳」のコピーにふさわしく、生気薄く憂いを帯びたイラストに注目だ。キャラの魅力はゲームを通じて知るのが理想だが、イラストから「使いたい」と引き付けるだけの力がエイミにはあった。

ベストキャラクター賞 6〜20位

順位	キャラクター	ポイント	タイトル
6位	SHOKO	135.2pts.	（pop'n music 14 FEVER!）
7位	オズワルド	131.2pts.	（ザ・キング・オブ・ファイターズ XI）
8位	リリ	125.0pts.	（鉄拳5 DARK RESURRECTION）
9位	アロエ	121.8pts.	（クイズマジックアカデミー3）
10位	エイミ	98.1pts.	（ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION）
11位	エル・ブレイズ	88.1pts.	（バーチャファイター 5 REVISION1）
12位	ジャギ	60.4pts.	（北斗の拳）
13位	ツィーラン	59.3pts.	（旋光の輪舞 SP）
14位	リヒト	55.5pts.	（beatmania Ⅱ DX13 DistorteD）
15位	フェインティア	52.0pts.	（トリガーハート エグゼリカ）
16位	ドラグノフ	50.1pts.	（鉄拳5 DARK RESURRECTION）
17位	草薙 京	44.3pts.	（ザ・キング・オブ・ファイターズ XI）
18位	三島 平八	32.4pts.	（鉄拳5 DARK RESURRECTION）
19位	ソフィーティア	31.9pts.	（ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION）
20位	クルエルティア	24.0pts.	（トリガーハート エグゼリカ）

女性キャラクター大躍進！　来期も美少女キャラ隆盛が続くか？

去年のベストキャラクター大賞から続く流れだが、順位の中で完全新作の女性キャラクターが高い割合を占めている。特に、この2〜3年は戦うニューヒロインへの支持が高く、続編に登場し続けている既存キャラクターから、離れていくユーザーが増えているという傾向を感じる。
もちろん、ユーザーのすべてが女性キャラクターを支持しているわけでは無いが、戦う少女たちは確かな需要があるということが、今期のキャラクター大賞の結果から読み取れる。
この流れのままで予想するならば、来期は『アルカナハート』の美少女キャラクターたちが上位にランクインすると思われるが……男性キャラクターたちの巻き返しにも期待したい。

総評

アルカディア大賞の総括

今回のアルカディア大賞で最も混戦を極めたのが、大賞である『鉄拳5 DARK RESURRECTION』と２位の『機動戦士ガンダム SEED SESTINY 連合 VS.Z.A.F.T Ⅱ』、そして３位の『三国志大戦２』だ。

主立ったポイントは、すべて続編であること。またプレイヤー人気とロケーションに対する貢献度が高いなど、甲乙つけがたいものである。それぞれのゲームの特筆すべき面は、互いに比較しがたい魅力に満ちあふれている。さまざまな視点から見て、どれも今回の最優秀作品であったと断った上で、その差に付いて考えてみたいと思う。

まず、上位３作で付いた差は、非常に潜在的な要素である。特にゲームそのものの出来不出来というよりも、旧作からの続編（バージョンアップ）という面が、どういった役割を果たし、どういったニーズに訴求したか。これは続編モノの宿命でもあるし、非常に難しいテーマである。これを論じた結果、『三国志大戦２』におけるカード追加における前作とのバランス、また以前から是非のあった料金設定やプレイヤー層を選ぶ部分など、人気だけでは図れない多くの問題が散見された。同様に『連合 VS.Z.A.F.T Ⅱ』においては、隠し機体の出現タイミングやそのバランスの面が浮きぼられるなど、人気やインカムで見失いがちな部分を考慮していくことに至った。

それぞれ重箱の隅突きと言われればそれまでだが、シリーズ前作において、プレイヤーも開発者も、ゲームの魅力や課題として十分に理解されていたと思われる部分だからこそ、続編として無視するわけにはいかない要素と判断し、選考の結果とした。

今年の大賞に選ばれた『鉄拳5 DR』。混戦となった３タイトルの中で頭一つ抜け出ていた。

どのタイトルが受賞してもおかしくなかった今年の大賞。来年は新作を交えての混戦を期待したい。

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

年末年始ということで、さまざまな場所でイベントラッシュ。情報収集のアンテナを広げて、楽しいゲームライフを送っちゃおう！　ちなみに東京ジョイポリスでは大晦日にカウントダウンイベントが予定されているぞ。

Event

東京ジョイポリスの新アトラクション発表会にゆうこりんと佐藤隆太さんが登場！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

セガのアミューズメントテーマパークである東京ジョイポリスに、占いアトラクション「Fortune Forest」、ウォークスルー型冒険アドベンチャー「エラゴン」、シミュレーションライド「ワイルドジャングル・ブラザーズ」という三つの新アトラクションが加わったぞ。2006年12月15日より絶賛稼働中なのだが、今回はその稼働に先駆けて行なわれた発表会の模様をお伝えしよう。

その発表会に登場したのは、セガのイメージキャラクターを務める小倉優子さんと佐藤隆太さん。お二人の「メリークリスマス！」の掛け声で会場に設置されたクリスマス限定のウォーターツリーが水と光の演出を披露。次に行なわれた大画面モニタでCM収録の様子の映像を見ながらのトークでは、しきりに「恥ずかしい」と照れる佐藤さんが印象的であった。その後の質疑応答では、「東京ジョイポリスで得意・苦手なアトラクションは？」という質問に、「絶叫系のアトラクションが好きで全部乗ってます。怖い系は全部ダメなんですけど」と、ゆうこりんが意外な一面を披露。佐藤さんも「絶叫系はOKで、おばけ系はまるでダメ」とのことで会場の笑いを誘っていたぞ。

そして今回の発表会の目玉ともいえる、お二人と一緒にアトラクションが体験できるという「抽選会」が開催。当日、東京ジョイポリスに遊びに来ていた一般のお客さんの中から、「Fortune Forest」では2名が選ばれてゆうこりんと一緒に、「ワイルドジャングル・ブラザーズ」では9名が選ばれて、佐藤さんと一緒にアトラクションを楽しんでいたぞ。

ゆうこりんは「かわいい格好でまた遊びに来たいです」と語り、佐藤さんは「雨とか気にせず楽しめるし、仕事でお台場に来ることが多いので次の（来館の）機会を狙います」と言っているだけに、ひょっとして東京ジョイポリスで遊んでいたら、二人にばったり出会うなんてこともあるかも!?

大晦日や元日も営業しているので、年末年始は東京ジョイポリスで遊び倒しちゃおう！

「作ってほしいアトラクションは？」との質問に「セガキャラクターのメリーゴーラウンドがあったら乗ってみたいです」と語るゆうこりん。

対して佐藤さんは「体を動かすようなアトラクションがいいですね」とのこと。

自分の運命を覗くことができる新アトラクション「Fortune Forest」で、使用するクリスタルプレートを手にする二人。

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

メダルで遊んで豪華賞品をゲット！「冬セガ♡メダるん♪パーティー」開催中！

http://am-event.sega.jp/medal/party/

現在、メダルゲームが導入されているセガのアミューズメント施設にて、メダルで遊ぶごとに豪華賞品ゲットのチャンスが生まれる「冬セガ♡メダるん♪パーティー」キャンペーンが実施中だ。（キャンペーン期間：2007年1月15日まで）

このキャンペーンは、メダルを1,000円利用するごとに応募券を1枚もらうことができ、その応募券を集めて1枚・3枚・5枚の各コースに応募することで、抽選で合計3,000名に豪華賞品が当たるというものだ。右のポスターや上記サイトをご覧になっていただければ分かると思うが、お掃除ロボットから、話題の地デジ対応液晶テレビなど、1枚・3枚コースではそれぞれ5種類、5枚コースでは4種類の多彩な賞品が用意されているぞ。5枚コースでは10組20名様に海外旅行が当たるという太っ腹さなのだ。

応募には店内設置の応募専用ハガキ、もしくは官製ハガキを使う形となる。ただし、携帯を利用したセガのアミューズメント施設向け会員サービス「セガモバ」に登録している人ならば、携帯電話からも応募が可能となっているのでぜひこちらで応募してみよう。なぜなら、セガモバで応募することで、ダブルチャンス賞として小倉優子の着ボイスやメダルゲームのロゴ待受画像などのデジタルコンテンツが抽選で当たるミニゲームに挑戦することができるのだ。

メダルでたっぷり遊んだ後は、このキャンペーンで運試ししちゃおう！

「メダル2007枚」なども用意されている。1枚コースに複数応募して当選確率を上げるか、それとも枚数をためて超豪華賞品を狙うか、実に悩みどころだ。

Release

話題のPS3で『鉄拳5 DR』がダウンロード販売！

http://www.tekken-official.jp/

ゲームセンターで今なお高い稼働率を誇る、人気対戦格闘ゲーム『鉄拳5 DARK RESURRECTION』が、なんとPS3のダウンロードコンテンツとして登場することになった。

基本的にはアーケード版に準じた形の内容だが、PS3のハードの機能を生かしたフルHDに対応していたり、これまで使用することができなかったボスキャラクター「仁八」がプレイキャラクターとして操作可能になるなど、アーケード版『鉄拳5 DR』のプレイヤーにも注目の内容となっている。

そのほかには、セレクト画面でキャラクターのカスタマイズが可能になった「アーケードバトル」や、プレイヤーの特徴を反映した"ゴースト"と対戦を重ねてファイトマネーを稼いだり、昇段試験で段位が変動する「ゴーストバトル」などの多彩なモードが収録予定だ。ちなみにファイトマネーに関しては獲得方法が変更になっており、パーフェクト勝ちや残り体力などのプレイ内容が反映されるようになっている。

ちなみに「ギャラリー」モードでは、「ゴーストバトル」モードで獲得したファイトマネーを利用して、コンテンツを購入することが可能。これまでの『鉄拳』シリーズに収録されていたムービーなどがコンテンツとして予定されているぞ。

このPS3用ダウンロードコンテンツ『鉄拳5 DR』のダウンロード開始日と価格に関しては、現在の段階では未定、ダウンロードサイズは約800MBの予定になっている。詳細が判明次第改めてお伝えしたい。

あの「仁八」がプレイヤーキャラクターとして登場！　その気になる戦闘力は果たして!?

画像解像度はアーケード版の640×480から、PS3のウリでもあるフルHD（1,920×1,080）へ。クリアな画像を楽しめるぞ。

Event

幻の「青版」基板も稼動！年忘れ!ケイブ祭り開催!!

http://www.cave.co.jp/

2006年を締めくくるにふさわしいシューター必見のイベントが秋葉原で開催されるぞ。

『年忘れ！　ケイブ祭り〜冬の陣〜』と題されたこのイベントは、秋葉原Heyのビル5Fイベントホールでで12月28日〜30日の3日間開催予定になっている。ゲームコーナーでは「怒首領蜂」の青版だけでなく、『虫姫さまふたり ver1.5』も稼動予定。3日間集計のスコアトライアルも実施され、スコア上位者には、基板や豪華賞品のプレゼントがあるかも!?

また、販売小ブースでは、過去に販売されてきたあらゆるケイブゲームグッズがお蔵出しで登場！また、アーケードゲームのポスターやインストなど、これまでに無かった新たなゲームグッズもあり!?レアアイテムゲットのチャンスなので、ケイブファンならばぜひ押さえておきたいところだ。

Resume

『年忘れ!ケイブ祭り〜冬の陣〜』

■開催日時：2006年12月28日（木）〜30日（土）
10時〜20時
■場所：広瀬本社ビル5階イベントホール（秋葉原Hey上階）
■住所：東京都千代田区外神田1-10-5
■地図：http://www.taito.co.jp/shisetsu/space/57.html

Event

『虫姫さまふたり』スコアトライアルの開催が決定！

http://www.cave.co.jp/

12月中旬より新バージョンが稼働した『虫姫さまふたり』のスコアトライルが開催決定！　新バージョンではタイトル画面の背景が青色になっており、ロゴの右下に「Ver1.5」と表示されているので、目印にしてほしい。オリジナル、マニアックの2部門では旧バージョンより難度が下がっているので、気軽にチャレンジしてみよう！

ただし、注意してもらいたいのがスコア確認の方法。ランキング画面では、「その日に出されたスコアのうちの上位五つ」と「その基板で出されたスコアのうちの上位五つ」しか確認できない。これは、ランキング画面中に（コイン投入不要）、レバーの上下で各モードを、左右でキャラクターを、ボタンで「累計の上位5位」と「当日の上位5位」を切り替えて表示できる。もし当日5位までの枠が追い抜けそうにないスコアで埋まっている場合は、コンティニュー表示が出ている10秒間にお店の人に確認してもらうか、翌日の早い時間、または、ほかのお店でプレイしてみてほしい。

上位入賞が難しくともキリ番賞なども予定しているので、まずはクリアを目指しつつプレイし、追い追いスコア稼ぎにもトライしてみてはいかがだろうか!?　皆さま、奮ってご参加ください！

募集要項

■集計部門
『虫姫さまふたり Ver1.5』のスコアを、オリジナル、マニアック、ウルトラの3部門で集計。使用キャラ、タイプは問いません。
※旧バージョンでの申請は無効となりますので、ご注意ください。

■賞品予定
各部門の1位には、それぞれ『虫姫さまふたり Ver1.5』の基板が贈られます。ほかに、総合順位の上位入賞者や、総合順位がゾロ目の方（99位など）に贈られるキリ番賞などを予定。申請の締め切り、賞品詳細は来月号にて発表致します。

申請方法とあて先

■申請方法
右の応募用紙を拡大し（141%、B5→A4）、必要事項を記入の上、下記の宛先まで送ってください。お店の確認印無きものは無効となりますので、ご注意ください。

■あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
『虫姫さまふたり Ver1.5』スコアトライアル係

虫姫さまふたり スコアトライアル 申請用紙

申請スコア（右詰で記入）

応募部門
□オリジナルモード　□マニアックモード　□ウルトラモード

スコアネーム

●ゲームセンター記入欄（必ずお店の方が記入してください。印が無いと無効になります。）

店名

住所

電話　（　）

責任者名　上記スコアを記録したことを証明します　印

フリガナ		年令	性別
氏名			男・女
生年月日	年　月　日	電話番号	（　）
住所	〒□□□-□□　都道府県　市郡区		
Eメールアドレス			

コメント

※本企画にご応募いただく際にお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、（株）ケイブ及び（株）エンターブレインの共同管理の元、本企画に関する諸連絡、各種お問い合わせに関する対応など、弊社の定めるところのプライバシーポリシー（URL：http://www.enterbrain.co.jp）に従って、取り扱わせていただきます。

『ドラクエ』シリーズがアーケードに登場！

http://www.square-enix.com/jp/

去る12月12日、スクウェア・エニックスから『ドラゴンクエスト』シリーズ初となる、業務用カードゲーム機の開発が発表された。

『ドラゴンクエスト　モンスターバトルロード』と名付けられたこのゲームでは、1プレイごとに『ドラゴンクエスト』シリーズの人気モンスターが描かれたカードを1枚入手することができる。そのカードをゲーム機に読み込ませることで、カードに描かれたモンスターがゲーム画面に実際に登場し、そのモンスターで次々と現れる敵モンスターとバトルを繰り広げていくのだ。

バトルは3対3の団体戦となっており、モンスターが持つ2種類の必殺技をセレクトして戦っていくこととなる。詳細はまだ判明していないが、モンスター同士の組み合わせや技の相性次第では、何か特別なワザが発生しそうだ。

この『ドラゴンクエスト　モンスターバトルロード』は、2007年夏に全国有名デパートやアミューズメントスポットなどで稼働予定だ。なお、プレイ料金は1プレイ100円となっているぞ。

『ドラクエVIII』の「バトルロード」で繰り広げられたような熱い戦いが君を待つ！

Event

『麻雀格闘倶楽部 全国対戦版』クリスマス特別杯が開催！

http://www.konami.jp/am/mfc/

去る11月22日、KONAMIにて家庭用『麻雀格闘倶楽部 全国対戦版』発売を記念して、各プレスおよび日本プロ麻雀連盟所属の女流プロ雀士が参加しての麻雀大会「クリスマス特別杯」が開催されたぞ。参加したプロ雀士は麻雀格闘倶楽部でもおなじみの二階堂亜樹プロ、二階堂瑠美プロ、和泉由希子プロ、渡辺郁江プロ、田村りんかプロ、宮内こずえプロの6名。皆さんセクシーなチャイナドレスに身を包み、非常に華やかな大会となった。

さて、肝心のこの「クリスマス杯」だが、本作の通信対戦機能をフルに生かした大会となっている。一つの卓はPS3が2台、PSPが2台で構成され、通信対戦対局で勝負を進めるのだ。大会はトーナメント型式で、「プレスチーム」と「プロ雀士チーム」に分かれてトーナメントを進め、勝ち上がったプレスの2名とプロ雀士2名での決勝となる。

もちろん我がアルカディア編集部も参加したのだが、2回戦には進出したものの残念ながらそこで敗れる結果となってしまった。プレスで決勝に駒を進めたのは「スポーツニッポン新聞」と「近代麻雀オリジナル」の2チーム。プロ雀士からは二階堂亜樹プロと田村りんかプロが勝ち進み、決勝の卓を囲むこととなった。そして熱い戦いの末、勝利の栄冠に輝いたのは堅実にあがりを積み重ねた二階堂亜樹プロ。

この大会に参加したことで、プロ雀士の雀力の高さを改めて実感することができた。この強さを味わいたいという人は、頑張ってプレイしてアーケード版の「黄龍闘技場」で直接、家庭用ではCPUで間接的に戦ってみよう！

『麻雀格闘倶楽部 全国対戦版』で腕を磨けば、プロに勝利できる日も近い!?

PRESENT!

KONAMI様より、「日本プロ麻雀連盟 2007 カレンダー」を3名様にプレゼント。詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

ナンジャタウンで「デザート・オブ・ザ・イヤー 2006」が開催中！

http://www.teamnamja.com/

ナンジャタウンでは期間ごとに全国オススメのお取り寄せデザートを販売するイベントを開催している。そして現在、2006年の1年間で扱った総勢1,000種類以上のデザートの中から、人気が高かったデザートを5ジャンルから厳選して一堂に集めて販売する「デザート・オブ・ザ・イヤー 2006」が開催中だ。（開催期間：2007年1月21日まで）

気になるその5ジャンルだが、『プリン』、『チーズケーキ』、『そっくりスイーツ』、『モンブラン』、『カップアイス』となっている。「プリン」では、全国の絶品プリン150種類の中から1番人気を獲得した「ひよこのお昼ねプリン」や厳選素材を使用した「蔵王プリン」が再登場。『チーズケーキ』ではその高い人気で入手困難だった「オリジナル・ベークド・チーズケーキ」、チーズケーキ専門店が作り上げた「@パルミ」などが選出されている。『そっくりスイーツ』では、「たこ焼きにしか見えないシュークリーム」や「鮎の姿焼き」を再現したお菓子が集合。『モンブラン』では国産和栗を7個も使用した老舗和菓子店自慢の「和栗モンブラン」、1日1,000個完売の実力の「紫芋タルトモンブラン」が再び楽しめる。そして『カップアイス』では、鹿児島の有名なアイス「白熊」や、山梨の「20世紀梨シャーベット」などのご当地アイスが君を待っているぞ。

前述の開催期間からも分かるように2007年でも各デザートを味わうことができるが、やはり注目したいのは12月31日の大晦日だ。この日は来場者の投票を元に2006年で最も人気の高かったデザート「キング・オブ・デザート」が決定して発表されるのだ。倍率1,000をくぐり抜けた至高のデザートをぜひその目と舌で味わっちゃおう！

この「たこ焼きにしか見えないシュークリーム」をはじめ、話題をさらった人気スイーツが大集合しているぞ！

PRESENT!

ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ARCADIA DATA BASE アルカディア データベース

2006年11月1日～11月30日集計分

ビデオゲームランキング

5位　虫姫さまふたり

『虫姫さまふたり』が５位にランクイン。前作でマニアに喜ばれた超上級者向けモード「マニアックモード」は健在だが、実はそれ以外のモードもかなり難しく調整されている。稼働早々に難度を下げたバージョンの制作・出荷が決まった。

メーカー	ケイブ／AMI
ポイント	123.9

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.II〈バンプレスト〉	255.0
2	Virtua Fighter5 VERSION A〈セガ〉	209.5
3	GUILTY GEAR XX SLASH〈アークシステムワークス　セガ〉	165.8
4	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈バンダイナムコゲームス〉	125.7
5	虫姫さまふたり〈ケイブ　AMI〉	123.9
6	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア〉	120.2
7	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE〈カプコン〉	100.2
8	Virtua Striker 4 Ver.2006〈セガ〉	89.3
9	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS〈アリカ　クロスノーツ・彩京〉	87.4
10	STREET FIGHTER ZERO3〈カプコン〉	85.6
11	北斗の拳〈セガ〉	83.8
12	Winning Eleven 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP〈KONAMI〉	82.0
13	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	56.5
14	Power Smash 3〈セガ〉	54.6
15	サムライスピリッツ天下一剣客伝〈SNKプレイモア／セガ〉	52.8
16	キン肉マンマッスルグランプリ〈バンプレスト〉	51.0
17	TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT〈アリカ　タイトー〉	49.2
18	旋光の輪舞SP〈グレフ／セガ〉	47.4
19	鋳薔薇〈ケイブ　AMI〉	45.5
20	アイドル麻雀ファイナルロマンス4〈ビデオシステム〉	18.2

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

11位　機動戦士ガンダム 戦場の絆

『機動戦士ガンダム 戦場の絆』が１１位に登場「ガンダム」というキャッチーな素材も相まってたちまち大人気に。現時点での出回りの少なさでこの位置に甘んじているが、全国的に広まった際の盛り上がりに期待したい。

メーカー	バンプレスト
ポイント	77.5

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	麻雀格闘倶楽部5〈KONAMI〉	222.2
2	DrumManiaV3〈KONAMI〉	204.1
3	pop'n music14 FEVER!〈KONAMI〉	193.8
4	GuitarFreaksV3〈KONAMI〉	160.2
5	三国志大戦2〈セガ〉	158.2
6	beatmaniaIIDX13 DistorteD〈KONAMI〉	144.7
7	Quest of D Ver.3.0 王国の守護者〈セガ〉	142.1
8	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006〈セガ〉	124.0
9	QUIZ MAGIC ACADEMY III〈KONAMI〉	121.4
10	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈バンダイナムコゲームス〉	82.7
11	機動戦士ガンダム 戦場の絆〈バンプレスト〉	77.5
12	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー〈バンプレスト〉	69.8
13	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3〈セガ〉	54.3
14	TIME CRISIS 4〈バンダイナムコゲームス〉	51.7
15	太鼓の達人8〈バンダイナムコゲームス〉	43.9
16	BASEBALL HEROES2〈KONAMI〉	36.2
17	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"〈セガ〉	33.1
18	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	28.4
19	THE IDOLM@STER〈バンダイナムコゲームス〉	25.8
20	DanceDanceRevolution SuperNOVA〈KONAMI〉	20.7

協力店舗

店舗	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎ 03-3971-9601
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎ 03-3200-0884
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎ 03-3496-5856
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288
アミューズメントスタジアム豊中	大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	☎ 06-6857-5700
AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595
Game in えびせん	東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル2F	☎ 03-6909-4776
ゲームスポット ハロウィン	島根県出雲市渡橋町1211	☎ 0853-23-0731
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 0774-44-5770
ゲームファクトリーマグマ 川越店	埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	☎ 049-222-8839
ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	☎ 0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	☎ 052-452-0920
ゲームラボアップル	神奈川県大和市大和南2-2-3	☎ 046-261-7342
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎ 0994-41-4188
ハイテク セガ 盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	☎ 019-623-2562
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～2F	☎ 03-3943-6735
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

てあたりしだい ゲームリスト

2006年12月15日時点

●12月に稼働したタイトル			
[illegible]			
みんなで鍛える全脳トレーニング	バンダイナムコゲームス	脳トレーニングゲーム	12月中旬
[illegible]			
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン～修羅の双星～	バンプレスト	ガンシューティング	12月下旬
[illegible]			
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B	エコールソフトウェア	2D対戦格闘	12月
[illegible]			
●2007年1月稼働予定のタイトル			
[illegible]			
●稼働時期未定のタイトル			
[illegible]			
OutRun2 SPECIAL TOURS SDX	セガ	ドライブアトラクション	今冬
[illegible]			
セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション	セガ	ネットワーク対戦麻雀	今冬

●稼働時期未定のタイトル（続き）			
[illegible]			
アクエリアンエイジ オルタナティブ	タイトー	オンライン対戦型カードゲーム	2007年春
[illegible]			
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"	SNKプレイモア	3D対戦格闘	2007年予定
[illegible]			
AFTER BURNER CLIMAX SDX	セガ	フライトシューティング	未定
[illegible]			
機動戦士ガンダム0083 カードビルダー	バンプレスト	カードバトル	未定
[illegible]			
サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	剣戟対戦格闘	未定
[illegible]			
FUNNY TOUCH 鍋～かんたん たのしいミニゲーム	アストロコーポレーション/アルダ	バラエティ	未定
[illegible]			

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

東京都新橋編

今月のレンジャー

今月は、東京都港区の新橋界隈を探索！ 駅の西側は日本有数の歓楽街だけに、ゲームセンターの数もハンパじゃありませんでしたぜ!!

今回は私のような女性には、ちょっと入りづらいお店が多いかも(笑)。男の世界をのぞき見た気がして、ちょっぴりドキドキしました。

サラリーマンの街のゲーセン事情は？

ゲームセンターの宝庫「ニュー新橋ビル」

新橋駅烏丸口から徒歩30秒の場所にそびえ立つ「ニュー新橋ビル」。ここには「G-REC'S新橋店」と「タイムマシン」以外の今回掲載店舗が、すべて併設されているぞ。残念ながら今回は取材できなかったゲーセンもビル内にはたくさんあるので、要チェックだ！

格ゲーとダーツでホットな夜を！

ビッグウェル

その他
ダーツ
プライズ
ビデオ

住 東京都港区新橋2-16-1ニュー新橋ビルB1 66号
☎ 03-3591-0964
営 9:30～24:00
休 無し

DB「ニュー新橋ビル設立時から存在する老舗だ。日本テレビの社屋が近くにあるので、芸能人が息抜きに訪れることも多いとか」
ミスX「『VF5』の対戦が盛んですね〜。また、通信機能搭載で全国のダーツファンと対戦できる『ダーツライブ』も大好評です！」

VF5のみならず、連サⅡなどの対戦も熱い！

ダーツライブエリアには、アダルトな雰囲気が漂う

スタッフより

『ダーツライブ』が自慢のお店です。格闘ゲームの対戦も盛んなので、アルカディアをご覧の皆さん、新橋へお越しの際はぜひ当店へ足をお運びください！

ビジネスマンのホットプレイス

ゲームセンタージャンボ

プライズ
パチスロ
ビデオ

住 東京都港区新橋2-16-1ニュー新橋ビル2F 229号
☎ 03-3500-3371
営 9:30～24:00
休 無し

ミスX「メインの客層はビジネスマンということで、『麻雀格闘倶楽部5』や『セガゴルフクラブ』が非常に盛り上がっていますね」
DB「『ダービーオーナーズクラブⅡ』の人気も見逃せないぞ。馬、麻雀、ゴルフという単語に反応する人は要チェックだな！」

土地柄か、ニュー新橋ビル内の麻雀ゲームの比率は高め

ウイイレや鉄拳5DRなどのビデオゲームもあり

スタッフより

『麻雀格闘倶楽部5』と『ウイイレ2006』がイチ押しです。店内の雰囲気作りにも気を使っており、入りやすいお店だと自負しております。お気軽にご来店ください！

新橋でプライズと「MJ3」やるなら！

アミューズメント ウィング

プライズ
ビデオ

住 東京都港区新橋2-16-1ニュー新橋ビルB1 26号
☎ 03-3597-5678
営 10:00～23:30
休 無し

DB「ニュー新橋ビルの中では数少ない、プライズに強い店舗だ。『パワースマッシュ3』などスポーツゲームの対戦も盛んだぞ」
ミスX「こちらでは『MJ3』が好評のようですね。各ステーションにハンガーが備え付けられているのもうれしいです♪」

ビル内の店舗の中でも屈指の広さを誇る。雰囲気も良好！

店内はMJ3派のサラリーマンでにぎわっているぞ

スタッフより

レトロゲームを扱うゲーセンが多いニュー新橋ビル内にあって、新作入荷率が高めの当店。『VF5』などの格闘ゲームも密かに人気です。ぜひ一度遊びに来てください。

大人による大人のためのゲーセン

アミューズメント ウィング2

プライズ
ビデオ
麻雀

住 東京都港区新橋2-16-1ニュー新橋ビルB1 68号
☎ 03-3597-5678
営 10:00～23:30
休 無し

ミスX「2号店は『麻雀格闘倶楽部5』に力を入れていますね。そのほかは脱衣麻雀やスロット系のビデオゲームとパチスロがメインという、特化したラインナップが特徴です」
DB「タバコの紫煙やスーツが似合う大人の空間。こういうお店があってもいいよな(笑)」

麻雀格闘倶楽部5は10台設置。昼時や夕方がにぎわう。

左右をUFOキャッチャーで囲まれた入口が目印だ

スタッフより

10代の読者にはあまり興味が無いゲームばかりかも知れませんが（笑）、酸いも甘いもかみわけた大人の方なら、楽しめること間違いなし！ ぜひご来店くださいませ。

いや〜、こんなに加齢臭漂う取材は、ゲセマプを担当して以来初めてです(笑)。小中学生はもちろん、大学生ですらほとんど見かけませんでしたよ！ キッズ向けカードゲームに一度も遭遇しなかった取材は、本当に久々ですな。新橋界隈は有名なオフィス街&歓楽街だけに、土日よりも平日のほうがにぎわうというのも独特で面白いです。

若者もサラリーマンもよっといで！

ゲームダイアナ

住 東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビルB1 58、65号
☎ 03-3508-9803
営 10:00～24:00
HP 無し

DB「新橋で最も『連ザⅡ』と『Z』の対戦が熱いゲーセンだ。『VF5』といった格闘ゲームの対戦台も多数設置されているぞ」
ミスX「麻雀やパチスロゲームが主体のニュー新橋ビルの中において、ビデオゲームに力を入れている貴重なお店です♪」

同フロアに店舗は2カ所。こちらはプライズコーナーだ

対戦は昼休み時や夕方以降が最も盛んだとか

スタッフより
ニュー新橋ビルは地下が熱い！ 当店はお客様とスタッフによる、和気あいあいとした雰囲気が自慢です。新橋へお越しの際は、お気軽にお声をおかけくださいませ!

パチスロゲーマー御用達!!

トップスター

ビデオ / パチスロ

住 住所：東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビルB1 [illegible]7号
☎ 電話番号：03-3508-9803
営 営業時間：10:00～24:00
HP 無し

ミスX「店内には"これでもか!"とばかりにパチスロゲームがズラリ！ どれからプレイしようか迷っちゃいますね～」
DB「パチスロとレトロゲームのみという、ターゲットを絞ったラインナップだな。日本有数の歓楽街である新橋ならではのお店だ」

店舗はビル内北側のエスカレーターを下ったところ

鬼武者3や大花火など人気のパチスロコーナー

スタッフより
パチスロゲームとレトロゲームに興味があるという人はぜひ！ ニュー新橋ビル内でも比較的静かな場所にありますので、まったりプレイできますよ（笑）。

プライズのことならお任せあれ！

ロイヤル新橋

レトロ / プライズ / ビデオ

住 住所：東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビル2F 220号
☎ 電話番号：03-3500-4121
営 営業時間：10:00～22:00 金曜10:00～23:00 日祝日11:00～19:00
HP 無し

DB「ビデオゲーム、麻雀、大型筐体、プライズなど、さまざまなジャンルをカバー。特にプライズの充実度は、ビル内でも1、2を争うな!」
ミスX「個人的には『ハイパーストⅡ』が置いてあるのと、シューティングゲームが充実しているのがうれしいですね♪」

敷地の広さもニュー新橋ビル内で1、2を争うぞ

ビデオゲームはレトロ系がメイン。まったり遊ぼうか

スタッフより
プライズは常に新製品を入荷しております! パズルゲームを主体とした、レトロゲームのラインナップが自慢ですね。ぜひご来店くださいませ!!

懐かしのゲームに出会いたい——そんなときに！

新橋ゲームランド

ビデオ / パチスロ / レトロ

住 住所：東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビル2F 221・222号
☎ 電話番号：03-3316-5631
営 営業時間：10:00～23:[illegible]
HP 無し

DB「レトロゲームとパチスロが主体だが、どちらも台数がハンパじゃないな……。」
ミスX「うわ『ダッシュ野郎』ですよ! あ、こっちにはかつてVS筐体に入っていた『スーパーマリオブラザーズ』までありますよ!!」
DB「お前の年齢でよくそれを知っているな!」

店内はパチスロコーナーとレトロコーナーに分かれる

懐かしのパズルゲームをはじめ、脱衣麻雀も充実です！

スタッフより
パチスロとレトロゲーム、どちらのラインナップにも自信があります。じっくり遊べるパズルゲームも人気が高いですね。皆さまのご来店を心よりお待ちしております!

メダルゲームと野球に強い！

G-REC'S新橋店

音ゲー / プライズ / パチスロ / ビデオ

住 住所：東京都港区新橋2-14-6 さちビル1、2F
☎ 電話番号：03-5511-8109
営 営業時間：10:00～23:30 土日祝日10:00～23:00
HP 無し

ミスX「1Fがビデオゲームとプライズ、そして音ゲー。2Fがメダルゲームと『麻雀格闘倶楽部5』という構成ですね」
DB「年配のお客さんが多いためか、『ベースボールヒーローズ2』が満員御礼! メダルゲームの充実度も新橋一だな!!」

この看板が目印。駅から徒歩5分ほどの場所にあるぞ

スタッフイチ押しのメダルゲーム「GIターフワイルド」

スタッフより
『GIターフワイルド』では数々のオリジナルレースを開催中! また、新橋で『ベースボールヒーローズ2』が8台もあるのは当店のみです。ぜひご来店くださいませ!!

爆音高く音ゲー天国！

タイムマシン

音ゲー / プライズ / ビデオ

住 東京都港区新橋3-20-5 第二エムワンビル 1F＆B1
☎ 03-3437-1050
営 10:00～25:00
HP 無し

DB「1Fは『ポップン』や『ギター』、『ドラム』などなど、音ゲーがズラリ! 音ゲーフリークの間では密かに有名なお店だぞ」
ミスX「B1にはビデオゲームとパチスロゲームがありますよ。『VF5』や『連ザⅡ』といった各種対戦ゲームがそろってます」

新橋付近で、最も若者が集うゲーセンだ（笑）

音ゲー好きのスタッフが居るだけあり、メンテもバッチリ！

スタッフより
音ゲーは全台爆音で稼動中! 『beatmania ⅡDX』は、あえて旧筐体にこだわるのが通ってものです（笑）。年明けには大型カードゲームも入荷予定ですのでお楽しみに!

当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしておりますわ! 特に「山形」、「福井」、「島根」、四国の「徳島」、「香川」、九州の「宮崎」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でも構いませんので教えてくださいませ! あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

2007年1月31日(水)当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのアルファベットを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が複数名居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。
なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。
※商品の発送は締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

メーカ年賀状について

読者プレゼントは今月号166ページから掲載されている、メーカー様からの年賀状と併せて応募できます。応募方法はアンケートハガキのプレゼント番号記入欄に希望する年賀状の番号と、プレゼントのアルファベットを記入するだけでOK(ただし当選するのはどちらか一方となります)。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

悠紀エンタープライズ様ご提供

A 『アルカナハート』ポスター 5名様

エグゾースト様ご提供

B アルカナハート ラミカードセット 5名様

KONAMI様ご提供

C 『ベースボールヒーローズ カードケース&アルバム』 3名様

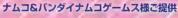
D PS2用ソフト beatmaniaIIDX12 HAPPY SKY 3名様

E クイズマジックアカデミー フィギュアコレクションセット Vol.4 1名様

F 日本プロ麻雀連盟 2007 カレンダー 3名様

セガ様ご提供

G AFTER BURNER CLIMAX サウンドトラック 5名様

H Quest of Dサウンドトラック 5名様

I 三国志大戦DS 3名様

J 東京ジョイポリス パスポート 5組10名様

K 新世紀エヴァンゲリオン エクストラ スクール水着フィギュア feat.ぽよよん・ろっくセット 3名様

セガ・アークシステムワークス様ご提供

L 石渡太輔氏サイン入り GGXX ΛCORE ポスター 5名様

※この画像には氏のサインはいっていません

タイトー様ご提供

M キャッチ・ザ・ドッツ ツインビーセット 1名様

ナムコ&バンダイナムコゲームス様ご提供

N ナンジャタウン パスポート 5組10名様

O, P, Q みんなで鍛える全脳トレーニング イラスト&声優陣サイン入り色紙 3名様

バンプレスト様ご提供

R 機動戦士ガンダムSEED DESTINY シチュエーションフィギュアセット 2名様

S ガンダムシリーズ カードビルダー オペレーター キーホルダーセット 3名様

編集部提供

T アルカディア特製 図書カード 10名様

U プレイステーション2 1名様

V プレイステーション・ポータブル 4名様 ※色は選べません

ゲーム情報を持ち歩こう♪
最新アプリゲーム情報満載
家庭用ゲーム情報も充実!

毎日更新(土日祝日を除く)・月額315円

iメニュー	EZトップメニュー	Yahoo!ケータイ
メニューリスト	カテゴリで探す	メニューリスト
TV/ラジオ/雑誌	ゲーム	ケータイゲーム
雑誌	総合	
ファミ通iDX	ファミ通EZDX	ファミ通S!アプリ

QRコードでアクセス

株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail:cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

勝率アップのためのステップアップ企画スタート！予選リポートもお届け！

今回はチーム戦の要である「落ちる順番の理論」を順序立てて解説。基本を把握して、状況によって立ち回りを変えられるようになろう。前回に引き続き予選リポートもお見逃し無く！

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：稼働中(2006年6月下旬)
■使用基板：SYSTEM246/SYSTEM256(※)
※ SYSTEM246 機能のみを使用。

初心者ステップアップ講座

ここでは「対戦で勝てない！」とお嘆きの初心者のために、チームとしての基本的な考え方を状況別にQ&A方式で解説していこう。

Text：モミ

撃墜される順番の重要性

Q 耐久力調整って有効なの？

チーム内の残り耐久力が偏ってしまうと、耐久力が少ない方を集中的に狙われる、いわゆる「片追い」に持ち込まれる可能性が高くなります。かといって、それを警戒して露骨に前線から下がってしまうと残った僚機が1対2の状態になり、一方的に攻撃を受ける不利な展開になってしまうでしょう。

そこで、チーム内の耐久力を同程度にそろえ、常に2機が前線で戦闘に参加している状態を作れれば、少なくとも五分の状態で戦い続けることが可能になります。つまり「耐久力をそろえる」という行動は、自チームにとって「瞬間的な数的不利」の時間を抑え、逆に「瞬間的な数的有利」の時間を作り出すことにつながるのです。

では、どの程度の耐久力差なら許容されるのでしょうか？　ダウンを奪う武器の有無や得意な距離などの違い、常に状況が変わることなどから100～200程度の差ならさほどの影響は出ませんが、200以上の耐久力の差が付くと、いよいよ危険信号といえるでしょう。最悪でも「撃墜されるタイミングをそろえられる」ように動きましょう。落ちる順序は中コスト＋中コストだとほぼ同時、高コスト＋低コストだと高→低の順に落ちるのが基本となっています。

敵の攻撃を受けるたびに残りの耐久力をパートナーに報告するのが理想。少なくともダウン中やフリーなときはしっかり報告していこう。

序盤で試合の2割は決まる。特に前衛機体がイキナリ200以上のダメージをくらうと連携しづらく、崩れたリズムを立て直すのは厳しい。

前衛と後衛が状況に応じて入れ替われる組み合わせは耐久力の調整が楽だが、得意な距離がはっきりと分かれている編成は……。

後衛(遠距離攻撃の得意な機体)の耐久力が少なめでも問題無い。むしろ後衛が先に落ちた方が、その後の援護が簡単にできる。

Q どうして低コスト側が先に落ちてはいけないの？

それは片追いの状況に持ち込まれたとき、機動力や耐久力の高い高コストの方が対応しやすいからです。また、復帰直後など、耐久力がMAXに近い状態でなら覚醒で攻められても覚醒発動で対応し、その後に低コスト側が落ちれば、2回目の覚醒ゲージがたまる可能性が高いです。そのため、復帰直後からイキナリ押し切られて落ちてしまうという展開になりにくい……といった側面もあります。

逆に低コスト側は、高コストに比べて機動力や耐久力で劣る分、覚醒による攻めを覚醒無しで凌げる可能性が低くなります。その上、2回目の発動が困難になるため、復帰直後から時間差の交互覚醒発動で攻められるだけで、かなり厳しい状態に追い込まれやすいのです。また、徹底して高コスト側が無視された場合は、高コスト側の覚醒回数も1回が限度となり、チームの総覚醒回数が減ってしまいます。

機体によっては機動力や耐久力など、特定の部分で高コストに近い優れた能力を備える機体もありますが、総合力で高コストを上回れるはずも無く……。こうした理由から、一般的には低コスト側の先落ちは危険とされているのです。

元の耐久力が低いので、高コストと一緒に行動するよりも、序盤からやや引き気味に立ち回った方が安定した結果が見込める。

低コスト機でも、耐久力が高くて2回の覚醒発動が可能なゾノや、変形時機動力の高いムラサメなどは、先落ちした場合のリスクが低めだ。

特に「敵を1機ずつ撃墜して優位に立っているとき」こそ、敵側の覚醒ゲージがたまっているため、先落ち後の猛攻がすさまじい。

今回の記事はコスト450+450や560+420、590+280といった「1機ずつ撃墜されてもわずかに自軍の総コストが残る」といった組み合わせを前提に解説しています。コスト590+200や420+280といった複数回落ちてもいい組み合わせや、590+450や590+590といった特殊な組み合わせは対象になっていないことをご了承ください。

1機落ちた後の考え方

Q 先に落ちてしまった機体はどうすれば？

一度撃墜されて復帰した直後は回避を最優先にして、敵機からいったん離れましょう。その後に攻撃を仕掛けるとしても、レーダーや目視で自機の安全を確保してから行動に移るのが基本です。安全確保のために大きく距離を取る場合が多いので、遠距離から強力な攻撃ができる機体ほど、その後の援護が簡単になります。接近しても被弾しない自信があるなら攻めても問題無いのですが、2機同時に狙われたり覚醒を使われたりする可能性が高いことは念頭に置いておきましょう。

かといって逃げてばかりでは、僚機が2機に狙われても何もできないので、ある程度はこちらに注意を向けさせる必要があります。理想はノーダメージで敵機を引き付けつつ、僚機に思う存分戦ってもらうことです。ここがプレイヤーの腕前の見せどころになりますが、どんな事故から大ダメージにつながるか分からないため、復帰後はまずダメージを受けないことを優先しておくのが、安全な考え方になります。

復帰後はあくまで「自機がダメージを受けないこと」が最優先。逆にいえば、それさえできるならいくら攻めても問題は無い。

ノーダメージで立ち回る自信が無い人はおとなしく回避に専念。だが有効な遠距離攻撃があるなら、比較的安全に戦闘に参加できる。

Q 僚機が先に落ちた場合は、自機もすぐに落ちた方がいいのでしょうか？

長時間粘っているとそれだけ僚機が片追いされやすく、早めに落ちてしまった方がいい、という場合が多いのは確かです。ですが、無闇に特攻して撃墜されてしまう展開は非常にもったいないといえます。「僚機への片追いを防ぐこと」を優先してさえいれば問題無いので、自機がダブルロックオンされている状態なら、僚機は片追いされていないわけですから、無理に突っ込む必要はありません。

また、個別に狙われている状況では、僚機をロックオンしている敵機を優先して攻撃し、僚機が完全に片追いされている状況では、なりふり構わず攻めて僚機の安全を確保するという動きが効果的です。

なお、敵機を追い掛ける際ですが、直線的に追い掛けるとイタチゴッコになりやすいため、僚機の指示を仰いで進行方向に先回りするように動くように心掛けることが大事です。僚機の安全を最優先に考えた上で、残りの耐久力で敵機に攻撃をどれだけ当てられるかが課題となる場面ですね。

先に落ちた側が高コストでない限り、残り耐久力次第で役割が入れ替わることに注意。

Q 一度落ちて復帰した敵を狙うのが有効なのですか？

正確には、先に落ちた敵機がコスト560や590といった「2回落ちると戦力ゲージが0になる機体」でない限り、まだ落ちていない機体と既に一度落ちた機体の耐久力をそろえることが有効な攻め方になります。

そして、理想となるのは同時撃破で一気に勝負を着ける展開です。そのため「一方をひたすら狙って撃墜」という形よりは、両方の機体をいつでも撃墜できる耐久力にまで追い込む方が有効だといえます。

ただし、単純に交互に狙うよりも、数的優位を作れる場面ではその形を優先した方が安定した結果が期待できます。例えば敵機を1機落とした直後の状態で、逃げようとする復帰直後の機体を無理に追い掛けるよりも、まずは残った機体を2機がかりでいつでも落とせる耐久力まで削った方がより安全なのです。その状態にしておけば安易に覚醒が発動できない（一瞬で落とされる可能性が高い）ため、先に落ちた機体に対して覚醒を交互に使用して大ダメージを狙うのが有効です。

まとめると、1機を残り耐久力わずかにして可能な限り残し、先に落ちた機体には覚醒を使って落としにいくのが有効ということになります。

先に落ちた機体がコスト560以上の機体であれば、耐久力をそろえる必要は無い。2機がかりで一気に攻め立てよう！

片追いから逃れるために

Q 敵機に追われた際の上手な逃げ方ってありますか？

単純に敵機から離れて遠くへ移動することが一般的な逃げ方ですが、作戦エリアが限られているため、安直な逃げ方ではすぐにエリアの端へ追い込まれてしまいがちです。そのため、四角い作戦エリアの角の方へ入り込まないように、円を描いて移動するのが基本です。

ただし、進行方向が特定されやすいため、敵機に挟まれる前に僚機の援護を呼びましょう。単純に敵機を追い掛けてもらうのではなく、先回りしてもらって合流できるように指示を出しておくと、より効果的です。

追い掛ける側としては、「常に作戦エリアの中央側へ背を向けた状態」で境界線へ追い込む動きが効果的なことから、完全に追い詰められる前にエリアの中央へ入り込むのが理想的な動き方です。僚機の援護をきっかけにしたり、大きめな障害物をうまく利用したりして、常に外側と内側の入れ替えを狙っていきましょう。

また、僚機が撃墜された直後など、迅速な援護を期待できない状況では、高飛び（垂直方向へ上昇し、滞空する行動）による時間稼ぎが有効な選択肢となります。

目視も重要だが、逃げる際にはレーダーを意識して僚機に援護の指示を出そう。

直線的に逃げると作戦エリアの境界線（ゲーム中ではオレンジに描かれたライン）にぶつかるため、上図でいう黄色い円内を回るように移動するのが基本だ。追い付かれる確率の高い赤い部分に追い込まれる前に、いかにエリア中央へ移動するかを考えて実行しよう。もちろん僚機と合流するのが最大の狙いになる。

片追いからの逃げ方補足：敵機に片追いされている状況で覚醒を発動された場面や、近くで硬直時間をさらけ出してしまうような場面では、ダメージを受ける前に覚醒発動を優先しよう。スピード覚醒なら「[逃げブーストダッシュ>振り向き射撃]×n>着地振り向き射撃>逃げブーストダッシュ……」という逃げ方が強力。パワーやラッシュ覚醒では「高飛びしつつ射撃を連射する」のが有効だ。

『連ザII』小ネタ+コラム

今回は今まで紹介していなかった面白いテクニックを取り上げてみた。見た目が面白いので、一度ぜひ試してほしい。予選リポートも必見だ！

Text：タンカー

バルカンでビーム兵器を反射!?

実用性が低いためにあまり使用するチャンスは無いが、面白いテクニックを紹介しよう。

アカツキ（オオワシ装備）のサブ射撃のバルカンには、あることをすると特殊射撃のヤタノカガミと同様にビーム兵器を反射させることができる。やり方は簡単で、ビーム兵器とバルカンが接触する寸前にヤタノカガミを入力するだけ。これでビームとバルカンが接触するとビームをロックしている相手へ反射させることができるのだ!!

実戦で狙いやすいのは、フリーダムと対峙したとき。特に開幕など、遠距離ではグリーンホーミングを使ったバラエーナを撃ってくることが非常に多いので、先にこちらがバルカンを適当にばら撒いてバラエーナを待とう。バルカンとバラエーナが接触しそうになったら、ヤタノカガミを使用して反射を狙おう!!

もしタイミングを見誤って、バラエーナが自分に飛んできてしまった場合には、慌てずにヤタノカガミを継続させてバラエーナを跳ね返してしまおう。焦って解除してしまうと、硬直にバラエーナが当りやすいので注意。また、毎試合これを狙うと相手も感付いてしまうので多用は禁物。しかし、実戦で決めればギャラリーを沸かすことができるこのテクニック。覚えておいて損は無い。

バルカンが目の前にある状態でビームを撃ってしまうと……。

目の前でビームが跳ね返ってくる！ 何が起こったのかと相手は混乱するかも？

ゲーセン爆走記 突発コラム番外編

このゲームを体感で語る人には興味がありません。こんにちは、タンカーです。

今まで『連ザII』のさまざまなデータを出してきたワケですが、その過程で一番感じたのが、体感はアテにならないということです。体感だと、どう考えてもスピードの遅い機体が実は速かったり、威力が高いと思っていた格闘が実は低かったりなどなど、驚きのデータがいくつもありました。いまだに体感のデータのみを信じているプレイヤーが多いようなので、12月7日に発売されたPS2版できっちりと調べてみるといいでしょう。

さて、全国大会の予選がほぼ終了し、決勝も間近となりました。予選突破したプレイヤー、当日予選(?)を狙うプレイヤーなどたくさん居るとは思いますが、そろそろ追い込みに入ったでしょうか?

ストライクノワールやランチャーストライクといったお手軽で強い機体が居るのですが、それに目を奪われずに自分に合った機体を選んで優勝を目指してほしいですね（まぁ俺は使いますけどね……）。

優勝する機体予想を書こうと思ったのですが、もうスペースがありません。……大穴はアカツキ（オオワシ装備）だ!!

きっちり調べたデータは体感とかなり異なるものが多い。自分で調べてみよう。

地味だが安定するアカツキ（オオワシ装備）が大会の上位にくい込むと大予想！

全国大会予選リポート 12/3 アルファステーション

『連ザII』の大会をよく開催しているアルファステーションの全国大会予選をリポート！

東京・大久保のアルファステーションで『連ザII』の全国大会予選が行なわれた。参加したチームは24組で、ABCの3ブロックに分かれてトーナメントで争われた。それぞれのブロックで勝ち残った3チームは、リーグ戦で決着を付けるルール。

ストライクノワールは使用が禁止されていたため、今大会で多かった組み合わせは、主にプロヴィデンスやフリーダムを主力としたもの。先月のプラサカプコン吉祥寺の予選で多かったアカツキ（オオワシ装備）はほとんど居なかった。注目の新機体ではムラサメ（バルトフェルド機）の人気が高かったのに比べ、アカツキ（シラヌイ装備）の人気はイマイチ。

優勝チームは、フリーダムとムラサメ（バルトフェルド機）のコンビ。彼らの勝因は、序盤から相手の動きを封じ、得意の射撃戦で大きなアドバンテージを得る。そしてそのアドバンテージを最後まで守り切ることができたことだ。予選中のランチャーストライクとの対決時も僚機と一緒に集中攻撃することで、大きなアドバンテージを得て、その勢いで勝利をつかんでいた。

ランチャーストライク対策ができているこのチームの全国大会での動向に注目したい。

グリーンホーミングを利用したサブ射撃の追尾性能が高く、敵機に多くヒットさせたことが勝負を決めた。敵機の動きをうまく制限していた。

僚機の援護や、敵機へトドメの一撃を与えるために変形中の格闘を多用していた。確実に命中させることができたからこそ、安定した勝利をつかむことができたのだ。

タンカーのもう一言：あの……俺まだ書き足りないんで来月も書いていいですかね？ 10ページくらい。え？ 全国大会で優勝したらいいって……？ 皆、オラに勝利を分けてくれ―――!!

最新チーム考察

最後のシークレット、アカツキ(シラヌイ装備)、ムラサメ(バルトフェルド機)が解禁され、総勢74機体が出そろった。そこで、隠し機体を絡めた新しいチーム構成を考えてみた。

Text:ニクマン

アカツキ(シラヌイ装備)を絡めたチーム

単体での強さよりも、チームでの強さが光るアカツキ(シラヌイ装備)のチーム戦での立ち回りを学ぼう

チームでの役割

まず気を付けなければならないのは、「アカツキ(シラヌイ装備)でタイマンをしないこと」だ。落下速度が速いため、同コストの機体と戦っても、まず負けると思っていい。常に僚機と一緒に戦うことを心掛けよう。

立ち回りとしては、序盤戦はこまめにビームバリアを張っておくこと。そうすれば、余計なダメージをくらわずに済む。リードを奪ってじわじわとペースを握っていこう。

僚機との耐久力の差ができてからは、立ち回りを変える。アカツキ(シラヌイ装備)の方が耐久力が多い場合は、ドラグーンを自機に展開して接近戦を挑もう。逆の場合は、ビームバリアを張って僚機に前に出てもらい、アカツキ(シラヌイ装備)は下がって援護に徹しよう。覚醒は、残弾数が少なくなってから使うのがベストだ。

僚機には何を選ぶ?

まずは、コスト560と組みやすいコスト420の機体から候補を挙げてみよう。

ラゴゥやムラサメ(バルトフェルド機)のように、敵機と離れた距離を保ちながら戦う機体よりも、ストライク(ビームライフル装備)やデュエルのように、アカツキ(シラヌイ装備)と一緒に前線に出て戦える機体を選ぶのがオススメ。

機動力に差があるので、お互いが離れ過ぎないように戦うのがコツ。低コスト機は常にフォローできる位置で戦おう。

また、多少コストがもったいないが、最高コスト590の機体と組むのも面白い。特に強力なブーストダッシュ格闘を持つストライクフリーダムとのコンビがオススメ。ビームバリアを展開すれば、射撃による迎撃を気にすること無くブーストダッシュ格闘を振り回せるからだ。

ただし、アカツキ(シラヌイ装備)が片追いされると厳しい展開になってしまうため、ストライクフリーダムに負担が掛かり過ぎるのが難点。ネタの域は出ないが、型にはまれば強力だ。

欠点となる移動面はフワステよりもブーストダッシュを基本にしよう。

格闘性能の高いストライク。ビームバリアを展開すればプレッシャーを与えられる。

ビームバリアを張ったストライクフリーダムが襲い掛かる。これは強烈だ!

コスト560+コスト420のチーム

現在主流のランチャーストライクとストライクノワールに対抗するため、コスト560と420のコンビを解説。

プロヴィデンスを軸に

無法な強さを持つ特殊格闘・対艦バルカン砲がうなるランチャーストライクと、グリーンホーミングを最大限に活用できるストライクノワール。このチームに対抗するには、ドラグーンによる全方位攻撃を持つプロヴィデンスをチームに入れるのが有効だ。

プロヴィデンスが中距離でのタイマン状況になれば、上記の機体はもちろん、ほかの機体にも打ち勝てるぞ。接近戦になると不利なので、近付かれないように低コストの機体がフォローしよう。

同じようにレジェンドも候補に挙がる。機体性能はレジェンドの方が高いが、最高コストな分僚機の性能には不安を感じる。コスト420の機体と組みやすいプロヴィデンスの方が安定して戦える。

僚機の候補

プロヴィデンスの僚機はコスト420の機体がベスト。有力候補はムラサメ(バルトフェルド機)とシグーの2機だ。

シグーのマシンガンは、プロヴィデンスの天敵、カラミティなどのバズーカを持っている機体に対して非常に有効。また、接近しようとする敵機を迎撃するのにも使いやすいぞ。プロヴィデンスの弱点を補って安定した戦いができるが、一度接近されると切り返すのが難しいのが欠点となる。

ムラサメ(バルトフェルド機)の場合、機動力を生かしたヒット&アウェイで戦うのが強い。変形でミサイルをばら撒きながらプロヴィデンスのそばに戻ってくれれば、敵機の足並みを崩しつつダメージを与えられるぞ。また、接近されても距離を離しやすく、片追いに対応しやすいところもいい。

苦手な機体には対処しづらいものの、それ以外の相手には一方的に勝てるほどのポテンシャルを持つ組み合わせだ。

ドラグーンがあれば、タイマンに強いランチャーストライクとも有利に戦える!

シグーならカラミティはお手のもの! マシンガンなら実弾兵器を消しながら攻撃できる。

変形を使いこなせるかがカギ。機動力で敵機をほんろうしよう!

プロヴィデンスの苦手な機体は、カラミティやジン(大型ミサイル装備)などダウンを奪いやすい武装がある機体。ムラサメ(バルトフェルド機)はプロヴィデンス以外の機体と組んでも活躍できる優秀な機体。練習して損は無いぞ。

新バージョン情報に加え現行バージョンを総括だ!!

三国志大戦™

©SEGA

三国志大戦2 Ver.2.1 若き獅子の鼓動
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2007年1月下旬稼働予定
■使用基板：Chihiro™

80～82ページはプレイヤー待望のカード追加バージョンである1月下旬稼働予定のVer.2.1情報をお届け！　83ページからは、Ver.2.01とDS版の情報だ!!

Text：fan114（計略変更点一覧、計略範囲変更点、デッキ評価、コラム）
カイゼルちくわ（武功・計略ロック、新武将紹介、インタビュー、銅雀台）

アルカディアだけのマル秘情報!

166ページから掲載している年賀状の中に、なんと『Ver.2.1』で登場する新人物が!? 周りのメンツを見るにあの二人の娘さんか!?

全体的に下方修正！　新Ver.は立ち回りがキモか!?

計略変更点一覧

既存の計略でいえば、全体的に計略の効果が押さえられている傾向にあるVer.2.1。既存計略の変更点は今の内に頭にたたき込んでおこう！

"Ver.2.01で排出される武将カード"の計略変更点

計略名	変更内容
複数勢力共通計略	
落雷系計略	落雷ダメージにランダム値の追加
水計	効果範囲やや縮小
封印の計	効果範囲やや縮小
魏	
玄妙なる反計	効果範囲やや拡大
攻守自在	効果時間調整
	強化時の効果時間短縮
	妨害時の効果時間若干延長
神速の大号令	効果範囲やや縮小
	効果時間若干短縮
刹那の号令	効果範囲若干縮小
	効果時間若干短縮
大水計	範囲縮小
覇者の求心	効果範囲やや縮小
悲哀の舞い	効果時間調整
蜀	
一騎当千	武力上昇値＋7→＋6
石兵八陣	効果範囲拡大
八卦の陣法	効果時間やや短縮
劉備の大徳	効果範囲やや縮小
	効果時間若干短縮
呉	
赤壁の大火	効果範囲やや縮小
天啓の幻	効果範囲やや縮小
	効果時間若干短縮
麻痺矢の大号令	効果範囲やや縮小
若き王の手腕	効果範囲やや縮小
	効果時間短縮
我が屍を越えよ	効果範囲若干縮小
	効果時間やや短縮

計略名	変更内容
[illegible]	
暗殺の毒	効果範囲やや縮小
人馬の大号令	効果範囲やや縮小
	効果時間やや短縮
西方の乱	武力上昇値＋4→＋3
	兵力回復減少
全軍突撃	効果時間やや短縮
猪突猛進	武力上昇値＋6→＋8
天下無双・改	効果時間やや短縮
暴虐なる覇道	城ダメージ値やや減少
袁	
隙無き攻勢	効果範囲拡大
	効果時間短縮
	効果終了時の士気上昇が最大で「4」に
栄光の大号令	効果時間短縮
[illegible]	
大風	大風中の火計ダメージ上昇値減少
神医	効果時間やや短縮
巨象猛進	武力上昇値＋7→＋10
降雨	降雨中の水計、落雷ダメージ上昇値減少
	水計系、落雷系の必要士気減少値が1に
	火計のダメージ減少値低下
毒泉の計	効果時間短縮
南蛮王の大号令	効果範囲やや縮小

兵法の変更点
神速の大攻勢
武力上昇値＋2→＋1

特技の変更点
復活×3
復活時間10秒→9秒

※変更の度合いは「大←無印＞若干＞やや→小」。
※上記のリストはあくまで「計略」自体の変更点であり、戦器調整による効果変更は含まれておりません。

Ver.2.1の計略変更は、Ver.2.01で猛威を振るった号令計略を中心に行なわれている。「刹那の号令」や「我が屍を越えよ」など、ほぼすべての号令が効果時間短縮＆効果範囲縮小となっている。範囲縮小については、計略ロック機能（右ページ囲み参照）が追加されているので、そのあたりも折り込んでのことと思われる。

号令系で最も注目したいのは「隙無き攻勢」の弱体化。士気上昇が最大4までになり、現状主流となっている多くの部隊にかけ、士気を増やしながら攻め上がることができなくなった。デッキの再編、立ち回りの再検討が必要となるが、デッキ構成、戦い方次第でいろいろな可能性を秘めている1枚であることには変わらない。

また、「西方の乱」の武力上昇値が減少し、兵力回復量も減少したため、「西方の乱」で守り切る戦法は難しくなった。「封印の計」も効果範囲が縮小されたので、人馬デッキは厳しいか。

「赤壁の大火」や「大水計」といったダメージ計略の範囲も縮小。逆に「玄妙なる反計」が範囲拡大されたので、簡単にダメージ計略を通すのは難しくなるだろう。「落雷」、「守護の剛雷」はダメージ値にランダム値が付加された。1本ずつにランダム値が加わるのか、3本すべて共通で加わるのかが気になる。

「暗殺の毒」も範囲が縮小されているが、問題無さそうだ。「退路遮断」は変更されていないので、「毒遮断デッキ」はまだいけるだろう。「暴虐なる覇道」は被城ダメージ値減少と上方修正。再び活躍の機会が訪れるかも。

「降雨」は天候変化による水計系＆落雷系の士気減少値が1に。また、降雨中の水計系＆落雷系のダメージ上昇値と火計のダメージ減少値が減少している。降雨落雷デッキはさすがに厳しいか。

兵法は「神速の大攻勢」の武力上昇値が下がった。兵法そのもののポテンシャルが高く、現状から考えるとちょうど良い感じだ。効果時間はそのままなので突撃を駆使すれば問題無いだろう。

特技の変更点は孟獲の復活×3のみ。今まで以上の速さで孟獲が城から出てくることになる。

使う直前で慌てても遅い！

計略範囲変更点

こんにちはfan114です。ここでは今回のバージョンアップで変更された計略範囲をご紹介。実戦で使う前にあらかじめ感覚を掴んでおこう！

水計　縮小

横幅は変わらず縦幅が若干狭くなった。使う際は、しっかり敵の主力をとらえよう。

封印の計　縮小

複数部隊をとらえるのが難しくなった。最も厄介な計略持ちをピンポイントで封印しよう。

玄妙なる反計　拡大

画面中央よりも後ろにいる状態で城門前の敵を反計できるようになった。これは大きい！

神速の大号令　縮小

横幅が若干短縮しているが、騎兵の機動力があれば範囲内に収めるのはそう難しくはない。

刹那の号令　縮小

現Ver.よりもまとまらなくてはならなくなったので、敵から受ける計略には注意したい。

大水計　縮小

縦幅が狭くなったのでその分自身が前に出なくてはならない。欲張らない方が賢明か。

覇者の求心　縮小

横幅縮小とはいえ、あまり変わらずに使っていけるだろう。

石兵八陣　拡大

範囲拡大といっても若干です。うまくやれば3部隊くらいは……

劉備の大徳　縮小

両端が入らなくなったのは痛い。それでも十分広いけど……

赤壁の大火　縮小

まだまだ十分な長さ。玄妙なる反計の長さと共に再確認し、反計されない位置を覚えよう。

天啓の幻　縮小

横幅縮小とはいえ[illegible]が騎兵なので位置取りは楽。まとまって攻める計略なので問題無し。

麻痺矢の大号令　縮小

大抵敵と距離のある状態で使うことが多いので、あせる必要は無く、それほど影響無し。

若き王の手腕　縮小

これもほかの号令同様、横幅縮小。とはいえまだまだ大きい範囲だが……

我が屍を越えよ　縮小

一応小さくなってはいるようですが……。使用感覚はあまり変わらないのでは？

暗殺の毒　縮小

小さくなってはいるけど……、必要士気と効果を考えると上等だ。

人馬の大号令　縮小

騎兵メインのデッキで使われることが主なので、範囲に入れる分にはそれほど困らない。

隙無き攻勢　拡大

範囲が広くなったため、発動の際にダメージ計略を警戒して広がれるようになった。

南蛮王の大号令　縮小

機動力はそれほど低くないので、今まで通り使っていけるだろう。

「武功」システム搭載

Ver.2.1では「徳」システムに付随する新しい数値、「武功」が登場する。この武功は対戦の勝敗や徳の増減などにより増減し（条件は表を参照）、君主の腕前を示す新たな基準となるようだ。

条件を見ると徳よりは上昇しやすいようで、同じ徳数のプレイヤー同士でも、やり込み続けているプレイヤーの方が武功が高くなりそうだ。ランキングへの影響も気になるところ。

徳で行き詰まっても、勝敗で武功が変動すれば、モチベーションも維持しやすいか？

●武功の上昇条件
- 「全国対戦」で勝利する
- 陽玉が壁から押し出される
- 徳上昇時に、壁に入っている陽玉の数だけ上昇

●減少条件
- 全国対戦で敗北する

「計略ロック」で暴発防止

システム面の新機能として、「計略ロック」が導入される。これは、ほかの武将カードを動かしても計略が変わらなくなるという便利な機能だ。

計略ロックを発動するには、ロックしたい武将（計略）が選択されている状態で、計略・兵法ボタンの上の方にあるスタートボタンを押せばいい。これでロックされた武将のアイコンや計略名の部分に錠前のマークが現れ、この状態ではほかの武将をいくら動かしても使用計略は変わらない。また、この状態で武将選択ボタンを押すと、ロック状態を維持したまま別の武将へと選択が移っていく。計略の誤爆が減るのはもちろん、号令計略をロックすればほかの武将で連続突撃を出しつつ号令を発動できる。戦術面でも大いに活躍しそうな機能だ。

使用計略を決める

スタートボタンを押す

ロック完了！

記事中ではカードのレアリティを次のように表記しています。コモン=【C】、アンコモン=【UC】、レア=【R】、スーパーレア=【SR】、群雄英傑=【HE】、レジェンド=【LE】。各バージョン（シリーズ）のカード追加において、それ以前から居た武将と同名で同レアリティのカードが追加されている場合、新しい方をそのレアリティの2枚目であることを表すため、本記事内では【○○2】と表記しています。

Ver2.1は若き英雄たちが多数登場！

Ver2.1で追加、イラスト・能力変更される武将の何名かが、カットイン画像のみだが公開された！　能力は不明だが、彼らが「三国志」の物語でどのような活躍をした武将なのかを解説するので、ぜひその能力を予想してみてほしい。

「関興」は関羽の三男。荊州で父と兄・関平が討たれた際には戦列を離れていたため生き延び、その後関羽の仇討ちに出陣した劉備の下へ馳せ参じて先鋒を勤めた武将。その際に張飛の息子・張苞と先鋒を競って武芸比べをし、空を飛ぶ雁を弓矢で射落としてみせた。

「張苞」は張飛の嫡子で、関羽の仇討ちを目の前にして暗殺された父の無念を晴らすべく劉備軍に加わった武将。関興との武芸比べの際に勝負が付かなかったところを、劉備の計らいで年長である張苞を[illegible]関興を弟とする義兄弟の契りを交わし、その後の北伐でも関興共々、父親の勇名に恥じない活躍を見せた。

「曹丕」は曹操の跡を継ぎ、魏帝となった人物。排出停止の【C】曹丕の解説文にもあるように、内政の手腕や、文人としての業績が後世に伝えられる文帝であった。戦では呉への侵攻を陸遜に何度もあしらわれるなど目立った業績は無いが、新カードではいかに？

「辛憲英」は後期の魏に生まれた才女。父は司馬懿の参謀で、司馬懿はおろか諸葛亮さえその才を認めたといわれる。辛憲英自身も抜きん出て聡明な人物で、司馬懿が時の権力者・曹爽に対してクーデターを起こした際には、曹爽に仕えていた弟に的確な指示を与え、処刑を免れる助けになったという。

新たなる呉の礎　陸遜が号令持ちに！

「陸遜」は【R】版の解説の通り、夷陵で劉備軍を撃退し、さらにそのスキを突かんと侵攻してきた魏軍をも取って返して撃退した、周瑜、呂蒙亡き後の呉を代表する智将。イラストを見るに、その後大都督（後に丞相）としての貫禄が備わったころの姿のようだ。今回はその計略の写真も入手！　この計略は……呉の最終兵器になるのか⁉

新陸遜は、なんと必要士気6のため号令計略持ち！　ミニマップの計略対象フラグを見る限りは、自己を中心とした範囲か、戦場に居る呉の全部隊が対象になる可能性がある。発動までのタメ時間と、効果時間が気になるところ。ほかの計略との相性が抜群に良さそうだ。

写真は新陸遜と恐らく【UC】韓当、【UC】孫桓、【R】孫策、【C】丁奉のデッキ。陸遜以外が新カードではないと仮定すると、柵が2枚あることから陸遜は特技「防柵」持ちの槍兵でコスト2.5以内と思われる。また、「孫呉の大号令」効果中だとするとその上昇武力は+7……。壊れ？

Ver.2.01を総括する！

デッキ評価あれこれ

三人の皇帝が語る流行デッキの強さ

Ver2.1の稼働が見えてきたところで、Ver.2.01の総括としてデッキ評価をしてもらう今回の企画。参加者は三国の皇帝、魏皇帝（取材時）黄金の隼、蜀漢皇帝荀銀STO、本誌ライター呉皇帝fan114の三名。

デッキ評価については、そのデッキのポテンシャルを最大限に引き出したときの強さを前提に話し合っている。その上で、ほかのデッキと比較検討し、上位のデッキを導き出したのでここで紹介しよう。

デッキ評価に私情は挟まないことを約束した上での比較検討だったが、同席した担当編集は、確かに強いけど、隣の柴が青く見えているだけじゃないの？　なんて思ったとか。それをうっかり口に出したら、この三者にその理由を乱れ撃ちのごとくまくしたてられました。そうなるともう「そうですか」としか言えません（笑）。

その結果、Ver.2.01における強デッキの傾向は、（あくまで彼らレベルの目線で）扱いが比較的やさしい屍、袁単、天啓など極端に強い集団的武力押しができるもの、また、複数の比較的強い計略を持っているものが挙げられた。

そんなこんなで、彼ら三人が検討しあった結果、導き出してくれた強いデッキを実際に自分で使ってみてはどうだろっか？

かなりまじめに話し合ってくれたお三方。正直目線が上過ぎたかも……。

参加者はこいつらだ！

第2回全国大会予選では、全国で最も通過するのが難しいといわれていた関東Cエリアをトップ通過するなど、実力は本物。また、現バージョンでは、無理だと言われていた魏単での皇帝即位を果たした大都督。

毒舌だが言うことは当たってる（笑）。

初の全国大会を若干16歳という若さで制し、称号"大軍師"を手に入れた男。先の第2回全国大会でも見せた通り実力は折り紙付きで、最近の玉璽大会でも鬼才を取るという大活躍を見せた。本人がいうには、

「称号マニアになる」

とのこと（笑）。

本誌ライターも務めており、全国でも初の呉単で皇帝に到達した元五虎将（笑）。日々厳しい状況になっていく好きな魏4の未来を常に憂いているのかと思いきや、さまざまなデッキに浮気しては普通に楽しんでいるお気楽な君主だw

口癖は「やっぱり」

5枚攻守自在

最近増えてきたデッキ。キー計略の「攻守自在」は、その名の通り攻めにも守りにも十分な効果を発揮するが、多用するのは"攻"（強化）の方だ。武力上昇は＋4と、ほかの英傑号令と比べると物足りないが、槍兵が迎撃を受けない程度の絶妙な速度上昇効果も付加されるため、十分な強さを発揮する。効果時間も通常の号令に比べると長い方で、先に発動させても効果時間で負けることが少ない。

また、デッキに入る武将の強さも目立つ。【UC】程μが入っているので、武力と速度を上げて「反計」でけん制したり、武力で劣る場合は【R】曹仁の「刹那の号令」でさらなる強化をして対処。士気がたまれば「攻守自在」の2度がけや、敵味方それぞれに1回ずつかけられる。

弱点は落雷と象兵。水計や火計系には部隊を分けることである程度対処できるが、「落雷」は範囲上どうしても数部隊入ってしまう。"攻"をかける場合にも部隊を集める必要があるため、そこを「落雷」で狙われ、【R】典韋や【R】楽進に落とされるとゲームセットに……。また、使用人口は少ないが、象単デッキなどを相手にする場合、象兵を槍兵で倒すのが難しいため、典韋と程μが機能しにくい。騎兵は中武力が中心なので、どうしても防ぎ切れずに攻城を許してしまうことが多い。攻めに関しても象兵の守りに阻まれ、槍兵の攻城を入れるのが至難の業で、城ダメージを取り返すのが難しくなる。

黄金の隼が申し上げますっ！

前バージョンで猛威を振るった暴虐に酷似した計略「攻守自在」は強力。デッキポテンシャルは隙無き反計に劣らないと思うが、プレイヤー次第でそれ以上にも、それ以下にもなる。

5枚八卦

はやり始めた時は4枚デッキが多かった八卦デッキだが、周囲のデッキ情勢、バランスが考慮され、5枚デッキの方が多く使われるようになった。もちろんこのデッキの強さは「八卦の陣法」の汎用性の高さにある。主に使うのは2体、3体がけ。ダメージ計略や、強力な妨害計略を警戒する場合には2体がけ、それら以外なら武力が上がり兵力も回復し続ける3体がけで攻め込む形となる。効果時間が非常に長いため、先がけしても問題無く、3体がけで敵の号令とぶつかり合い、武力で負けていても回復量でカバーできるのだ。

また、【R】姜維の「挑発」や【UC】張飛の「大車輪戦法」を使った立ち回りも非常に強力。さらに士気が12たまった時は無類の強さを発揮する。厄介なダメージ、妨害計略に対して2体がけ＋3体がけ、いなければ3体がけ×2で強力な攻めを展開できる。

士気の少ない序盤も強く、伏兵と姜維の募兵を生かして攻め込むことも可能だ。

弱点となるのは高武力弓と強力な号令。デッキ的には5枚呉バラや屍デッキ。前者は【R】周瑜や【R】甘寧の射撃がかなり厄介な上、槍兵も居るため、騎兵による弓集めもしづらいので、苦戦を強いられやすい。後者は魅力を生かした序盤の号令がかなりツライ。開幕以降のぶつかり合いでも不利がつく上に士気差も生まれてくるので、どうしても攻め切れない。

荀銀STOが申し上げますっ！

5枚八卦バランスのいいデッキですね。と・く・に！三体掛け!!　回復しながら武力＋3！　しかも重ね掛け可能。甘皇后もこれ位にして下さい（・ω・）/

fan114の独り言:6枚袁単は自分の魏4じゃ10：0くらいだと思います（笑）。浄化と封印or檄文が入っているので本当に何もさせてもらえずに終わることが多いです。開幕削っても後半絶対にまくられるんですよね。呉バラでも封印が入っているパターンだと厳しいですし、どのデッキを使っていてもマッチングした時にかなり苦手意識と絶望感を植え付けられるデッキです。

6枚大徳

前バージョンよりは減った大徳デッキだが、その強さは健在。特に6枚大徳の強さは折り紙付き。槍撃をうまく出せれば、5枚の槍撃がどれだけ強いのかは容易に想像できるだろう。さらに特筆すべき強さは何といっても開幕。魅力持ちが三人居るので、ほとんどのデッキよりも早い段階で「劉備の大徳」を使った攻めを展開できるのが強み。士気が4たまるまではけん制しながら自城付近で待ち、たまり次第進軍して「劉備の大徳」を使う。「増援の法」と組み合わせれば、ほぼ確実に槍兵複数部隊による攻城ダメージを与えることができるので、ここで敵に士気or兵法を温存されたとしても、後半逃げ切れることが多いのだ。

部隊の分け方に注意すれば、ダメージ計略や妨害計略に強いのも特徴だ。号令持ちである【SR】、【LE】劉備が復活持ちのため、足並みをそろえやすいの強みだろう。守りにおいても枚数の多さと劉備の復活、「劉備の大徳」や「落雷」を絡めての守りは非常に強固だ。

逆に、大徳よりも武力上昇が高い号令持ちのデッキには弱い。代表的なデッキだと、袁単や麗デッキあたりだろう。また、兵種がほとんど槍兵なので、タイプにもよるが魅力と柵が多く、毒が強力な毒傾国も苦手デッキに入るだろう。苦手と思われがちな麻痺矢デッキ対してはは廖化の弓集めを駆使すれば、開幕で押し切れるので十分に勝てる要素はある。

荀銀STOが申し上げますっ!

6枚大徳最近使ってます。今自分の中でトップクラスだと思っています。蜀には使える武将に大体魅力がついているので、魅力を生かして序盤から勝負を決めれるところが強いです。

5枚呉バラ

弓主体の呉バランスデッキ。【R】甘寧が【R】太史慈、【R】呉国太が【UC】孫桓や【C】潘璋などのパターンがある。デッキの性質上カウンタータイプのデッキだが、魅力持ちが三人居るので、敵の士気が満足にたまらない状態で仕掛けることもできる。開幕、士気がたまるまでは無理な攻めはせずに、相手の攻めを受ける形で構え、敵の主力を確実に撤退させることができるなら早々に「双弓麻痺矢戦法」で撃破して攻城できる。相手が警戒して引き気味でいるなら「天啓の幻」で攻城を狙っていく。中盤以降は「赤壁の大火」を匂わせつつほかの計略も選択肢に入れれば、有利な立場を作りやすい。特にアドバンテージを取って守りに専念できる状況を作れれば、「双弓麻痺矢戦法」、「赤壁の大火」、「天啓の幻」が無類の強さを発揮する。

また、士気が余ったら「防柵小再建」で柵を復活させることができるのもいやらしい(笑)。

弱点は機動力の低さ。速度上昇系のデッキ、特に人馬や飛天デッキとはかなり相性が悪い。唯一の槍兵である呉国太が撤退すると何もできずに終了することも……。もちろん「赤壁の大火」で主力を焼ければいいが、ベストな立ち回りをされると勝ち目はほとんど無いといっていいだろう。また、甘寧の知力が低いので、ダメージ計略も苦手。「大水計」などに対しては【R】周瑜と【R】孫堅以外は撤退してしまう可能性が強いからだ。

fan114が申し上げますっ!

【R】甘寧の「双弓麻痺矢戦法」。武力12の麻痺矢が2部隊に対して放たれる。これが効果時間も長くて地味に強い。乱戦状態にできれば、強化戦法とほとんど変わらないけど(笑)。

6枚天啓

大徳6枚をきっかけに6枚デッキの強さが再認識され、人気が出たデッキ。メインの戦略は、カウンターからの「天啓の幻」となる。迎撃のリスクがあるのは【R】孫堅のみ。また、弓兵が多いため6枚デッキの中では比較的運用しやすく、幅広い層に広まりつつあるデッキだ。

開幕は柵2枚を盾に中武力弓兵の射撃と、槍兵と騎兵のコンビネーションがあるので守りやすい。さらに伏兵も居るため、開幕で押し負けることは少ない。

敵が無理に柵破壊or攻城しにきた場合には、自軍の部隊数を減らさないよう適度に守り、カウンターで「天啓の幻」に転じる。最初のカウンター「天啓の幻」では2部隊ほど弓兵を残しておけば、相手次第では「再起の法」を温存できることもある。ある程度城ダメージでリードが取れていれば、有利に試合を進められるだろう。

城ダメージを取れたら、それ以降は【UC】孫桓の「火計」や「天啓の幻」3～4体がけ、「守成の名君」で守り主体の立ち回りにシフト。

弱点は実はダメージ計略。かつての呉のイメージといえば、知力が高い弓兵だったが現在はそれほどでもなく、特に「大水計」は天敵といってもいいだろう。「天啓の幻」の範囲が、どうしても「大水計」の範囲とかぶってしまい、有効に活用できないのだ。「天啓の幻」からの攻めをメインとしたデッキなので、柔軟な対応が求められるデッキ相手にはかなり厳しい。

fan114が申し上げますっ!

「天啓の幻」が封じられると相当厳しい。「天啓の幻」を放つタイミングまでは、無理して撤退させないように! ラインを上げてからの「天啓の幻」の破壊力は驚異的だ!

人馬

「人馬の大号令」の武力上昇値が3になり、迎撃されなくなることと、「西方の乱」と「封印の計」の利便性の高さにより、多くのプレイヤーに使われたデッキ。第2回全国大会でも「YO3」氏がこのデッキで全国制覇を達成している。最近ではデッキ対策が進んだせいか減少傾向にあるが、まだまだ強いデッキ。

何といっても突撃を駆使した立ち回りが強力な騎兵単デッキ。士気が無い状態ではプレイヤーの高いテクニックを必要するが、士気がたまってしまえば「人馬の大号令」で迎撃を気にすることなく突撃を繰り返せる。また、相手によって【R】董卓と【R】華雄を特攻要員にし、【UC】馬騰の「西方の乱」を主軸に据えた立ち回りもできる。開幕から騎兵の移動速度を生かして低コスト部隊は両端から攻城を狙い、主力は中央突破といった立ち回りが強い。この戦術は開幕から試合終了までいつでも頼れる。兵法「神速の大攻勢」との相性が非常によく、開幕相手の槍を消して兵法を使って速攻で試合を決める使い方のほかにも、「人馬の大号令」に合わせればさらなる武力と速度上昇を得られる。

弱点は攻城力の低さ。大幅にリードされてしまうと相手を全滅させない限り、逆転するのは非常に難しくなってしまう。苦手なデッキの代表は6枚大徳、6枚袁単、攻守八卦デッキなど。「封印の計」の外から計略を使え、槍兵が2体以上居て武力上昇も大きいデッキだ。

黄金の薔が申し上げますっ!

槍主体デッキ相手に強そうに見えるが案外そうでもない。槍兵のいる号令相手は結構厳しい。やっぱ騎兵単はプレイヤー依存度が強いね。騎兵単ならたぶん全突の方が強いな。

fan114の独り言:麗ワラは先日の玉置大会最終日、シフクノ龍勇兵に武将カードを借りて麗デッキを使ってみたんですけど、これは強い(笑)。6枚デッキで麗を自軍の5枚にかけると総武力が40上がることになるんですよね。これは並の号令には負けませんし、士気差も作りやすいのでかなり強く感じました。2勢力が一番強いかもしれませんが、個人的には呉単で朱治を入れてみたい。

6枚袁単

【R】田豊の「隙無き攻勢」が持つ、計略をかけた部隊が生存した数だけ士気が増える性質を生かした枚数の多いデッキ。【SR】甄洛の存在により、袁紹軍が苦手な妨害計略にも対処でき、全体的な知力もそれほど低くなくダメージ計略にもそれなりに強い。魅力持ちも多く、早い段階で「隙無き攻勢」を使え、だれも撤退しなければ士気が6戻ってくるので、より士気差を作れる。

序盤から「隙無き攻勢」で攻め込めるが、最大の狙いは最大士気からの「栄光の大号令」+「隙無き攻勢」のコンボだ。武力勝ちできるようなら「栄光の大号令」+「檄文」で逃がさず撃破してもいい。ラインを上げていく途中でダメージ計略や、超絶強化計略を使われたら「迅速な転進」で帰城し、再び攻め込めるのも強い点だろう。

兵の位置取りにさえ気を付ければ扱いはそれほど難しくはない。狙いが明確なので6枚ということにさえ慣れれば問題無く使えるだろう。

【UC】張ぇが【C】ｐ頓、【UC】紀霊、【UC】淳于瓊になったり、【R】陳琳が【C】沮授になる構成もある。いずれもそれぞれの強さがあり、バリエーション豊かといえるだろう。特に沮授なら柵が増える上に苦手計略を封印できるので、使い勝手はかなりいい。

これといった弱点は無く、ほとんどのデッキに対して五分以上の相性で戦うことができる。デッキのポテンシャルを最大限生かすことができれば最強クラスだろう。

荀鍛STOが申し上げますっ!

6枚袁単で……デンホウ……利率が高過ぎです!! 「隙無き攻勢」を掛けて引きこもらないでください!! あと計略撃たれたからって「ハウス!」で帰るのもやめてください!!

隙無き反計

【R】田豊と【R】荀彧の組み合わせも"隙無き反計"と括るならば、五人の皇帝を生み出したデッキ。安定度がズバ抜けていて、6枚を扱うということと基本的な立ち回りやデッキ対策を覚えれば、その強さを体感できるだろう。騎兵と槍兵を動かしつつ反計も狙うのは、難度は高いがそれさえできるようになれば、後は兵の位置取りに気を付けるだけでいい。

基本的に士気がたまり次第「隙無き攻勢」で攻め上がるのが基本となる。撤退さえしなければ自軍を強化しつつ士気が増え、状況に応じて「一番槍」なども使ってプレッシャーをかけられる。勝負どころでは「隙無き攻勢」+「刹那の号令」で大幅な武力強化をし、「反計」のプレッシャーを与えつつ勝負を決めにいく。すべての計略の必要士気が少なく、士気も増やしやすいためかなり計略の回転が早い。常に相手よりも効率よく士気を使えるのが最大の強みだ。【C】李典を端付近に陣取らせ、その反対側を荀彧でカバーしつつ「隙無き攻勢」+「刹那の号令」で武力強化した状態でマウントを取れれば勝ったも同然。

【R】曹仁の迎撃さえ気を付ければ兵種的不利もあまり無く、計略の誤爆も多少許されるので、そういった点もこのデッキの強さだろう。

弱点は少ないが、攻守自在にはどうしても不利がついてしまう。【UC】程μの反計があり、「攻守自在」+「刹那の号令」を止める術が乏しいので、苦戦を強いられる。

荀鍛STOが申し上げますっ!

6枚隙無き反計ズルイ!! え? 二度の説明はいらない? そうですか……。こっちは常に計略撃たれてイライラです。

6枚屍ワラ

大都督「ノイ」氏の魏呉屍デッキが火付け役となり、急激に全国に広まったデッキ。当初反計要員である【R】荀彧と「刹那の号令」を持つ【R】曹仁を入れたタイプが流行ったが、最近では呉+蜀の屍デッキが流行っている。同じ呉蜀屍デッキでも構成武将の違いは多少あるが、中でも特に優秀なのが上記のタイプだろう。「我が屍を越えよ」の必要士気が少なく、魅力持ちも多いので、序盤から仕掛けられるのが強い。相手のデッキによっては序盤で落城勝ちできることも多々ある。

また、【R】魏延の存在により、「我が屍を越えよ」がかかっていれば【R】関銀屏は「若き血の目覚め」で大車輪状態になる。これを止めるのは至難の業だ。これらがこのデッキ最大の強みであり、勝ちパターンとなる。

守る場合も「我が屍を越えよ」が強い。その上、超絶強化などに対しては「落雷」もあり、敵の妨害系に対しては【R】大喬の「江東の大華」があるので安心。攻守ともにバランスのいいデッキといえる。

弱点を挙げるならばダメージ計略、特に「大水計」が最も厄介。開幕～序盤で城ゲージのリードを取れれば、後は位置取りに気を付けて、全員がダメージ計略の範囲内に入らないよう注意し、部隊を2分すれば食い止めることができるだろう。ただし、序盤までに城ゲージを奪えなかった場合、それ以降はダメージ計略の存在により不利な戦いを強いられてしまう。

賞金の鄭が申し上げますっ!

6枚天啓と同じく、ラインを上げての「我が屍を越えよ」による武力押しが強い。タイミングさえ間違わなければ開幕落城も十分狙える。屍を越えてどこまで行く気なんでしょうね(笑)。

毒傾国

完全に待ち主体のデッキで、いやらしいデッキの代名詞(失礼!)。勝ちパターンは「傾国の舞い」を発動させ、「連環の法」と「暗殺の毒」で敵の攻勢を凌いで大幅なリードを奪い、そのリードを守り切ること。

魅力持ちが非常に多いため、かなり早い段階で「傾国の舞い」を使える。序盤の守りは3枚の柵を盾にし、端攻城を狙うなどして凌ぐ。相手が帰城するタイミングで「傾国の舞い」を発動する。この直後の攻勢に対し、「連環の法(外伝再建)」+「暗殺の毒」などで耐えて【SR】貂蝉をつぶされなければ勝ったも同然。そのまま落城を目指すかリードを守り切るかは的確に判断し、相応の立ち回りに切り替える。相手に兵法が無い状態で、主力の機動力が低ければ「暗殺の毒」の2度掛けや「望郷の歌」も強力だ。場合によっては【SR】呂姫の「天下無双・改」で撃破を狙っていこう。

苦手な相手はやはり人馬デッキなど速度上昇系の計略を持つデッキ。迎撃が取れる速度上昇ならいいが、「人馬の大号令」をはじめ、槍兵を迎撃できない「白馬陣」や「攻守自在」のような速度上昇系は特に苦手。また、「浄化の計」+号令も妨害計略が機能しなくなるので苦手となる。ただし、このデッキで忘れてはいけないのが悪地形との相性の良さだ。平地でも十分な強さを発揮できるデッキだが、悪地形なら不利なデッキが少ない……というより全デッキに有利といっていいくらいの強さを発揮する。

fan114が申し上げますっ!

毒傾国相手にしててマジでイライラする!! ってことも実は無いんですよね(笑)。どうやって崩そうかなぁ～とかけっこう楽しかったりします♪ でも……悪地形だけは勘弁な!

fan114の独り言:人馬デッキはYO3が全国を制したデッキではありますが、ほかに流行っているデッキに対して五分以下であることが多く、騎兵を5枚扱うということ自体難度が高めなので低めの点数に落ち着いているんですよね。どうしても騎兵は迎撃というリスクがあるので事故も起こりやすく、いま一つといったところ。ポテンシャルは高いんですけどね～。

三国志大戦２強豪プレイヤー列伝

現世武帝

黄金の隼

柔軟な思考でさまざまなデッキを使いこなす 努力型万能プレイヤー！

——まずは、皇帝即位おめでとうございます。

黄金の隼　ありがとうございます。

——早速ですが、君主名の由来から教えていただけますか？

黄金の隼　『三国志大戦』を始める前に『WCCF』をやっていたんですけど、その中でドイツのクリンスマンという選手がすごい好きなんですよ。その選手の特殊能力「黄金の隼」から取りました。

——クリンスマンとは渋いですね（笑）。この前のワールドカップではドイツの監督を務めた人ですね。

黄金の隼　ゲームの中でも、すごい選手ですね（笑）。

——『三国志大戦』を始めたのはいつごろですか？

黄金の隼　始めたのは『1』の稼働後1週間くらいのころでした。ちょうど当時『WCCF』をやっていて、ゲーセンには何かの合間に行く程度だったんですけど、そこで新しいゲームが稼働しているなぁ、と興味を引かれたのが始めたきっかけです。

——「三国志」自体はその以前から好きでしたか？

黄金の隼　ゲームを始めるまではそんなに気にしていませんでしたけど、始めてからは興味を持ってマンガとかいろいろ読んでみました。その中では横山「三国志」が面白かったです。

——では次に、好きな武将カードと嫌いな武将カードを挙げてもらえますか？

黄金の隼　好きなカードは、今現在だと最近手に入れた【LE】司馬懿です。嫌いなカードは、【R】田豊とか【UC】劉備とか、あと【UC】木鹿大王とか。騎兵使いとしては、[illegible]というだけで相当嫌です。

——[illegible]びに、騎兵は初速に戻されてしまいますし[illegible]。プレイしていて楽しいと思うのは、どのようなデッキですか？

黄金の隼　[illegible]は騎馬メインのデッキで、そこに槍兵が[illegible]形のデッキが好きです。弓兵は個人的には[illegible]ンを組みづらいのと、つい盤面上でカー[illegible]ったりしまうので、あまり使いません。

——[illegible]の効果を発揮する兵種ですけどね（笑）。

黄金の隼　僕も始めた当初は[illegible]いと思っていましたが、今は常に[illegible]たいという欲求があるんですよね。

——では逆に、使っていて自分[illegible]キは？

黄金の隼　弓単のほかには、[illegible]反計などのデッキはちょっと相性が合いませんね。動かしていてちょっと自分の好みとは違うかな、と。

——『三国志大戦』を始めてから、一番お世話になったと思う人はだれですか？

黄金の隼　プレイヤーの中では、一番古くから付き合いがある「オズマソウジ」さんですね。『1』では早い段階で覇王になっていて、いろいろと教えてもらいました。

——では、尊敬しているプレイヤーは？

黄金の隼　「fan114」さん、「ぱちろ〜3」さん、「ノイ」さんあたりの人は、本当にうまいなぁといつも思わされます。特に「ぱちろ〜3」さんとは『1』で覇王になったばかりのころにかなりマッチングして、その強さが身に沁みました（笑）。

——覇王になってからは、『三国志大戦』の楽しみ方も変わりましたか？

黄金の隼　そうですね。覇王になってからは単純に証が増えていくのが見ていて楽しかったです。

——この人にだけは負けたくないと、ライバル視しているプレイヤーは？

黄金の隼　「オズマソウジ」さんや「初志完徹5」さんには負けたくないですね。自分の中では「fan114」さんとか「ノイ」さんには、もちろん勝ちたいんですけど格が違い過ぎて「負けても仕方がない」と思ってしまうところがあるんですよね（笑）。

あと、「荀銀STO」さんとは『1』のころ順位一つ差で争った時期もありましたし、なんだか負けたくないという気がしてしまいますね（笑）。

——『三国志大戦』のどんなところが好きですか？

黄金の隼　まず単純に、カードを動かすのが楽しいですね。細かいところまで操作できて、その技術を高めていくというのがかなり面白いです。[illegible]で人とプレイできるのも楽しいですし。

——『三国志大戦』をやっていてヘコむことはありますか？

黄金の隼　相手が戦局に関係無くぶっ放してきたバクチ計略で負けてしまった時ですね。あと、一騎討ちで負けて、そのまま試合に負けたときもヘコみます。

——[illegible]ではどうでしょう？

黄金の隼　[illegible]ステムだと、頑張れば増えていくのが目に見えて分かるのでそれを眺めてニヤニヤしたりできたんですけど、[illegible]だとその面白さが薄いのでちょっと残念ですね。

——では、『三国志大戦』で勝率が上がったきっかけは何ですか？

黄金の隼　『1』で覇王になったばかりのころは勝率が60%ちょっとしかなくて、ほかの覇王の皆さんは70%以上ですごいと思っていましたけど、そのころは相手の技量などから「勝てる試合」でも落としてしまっていることが多かったんです。その取りこぼしが段々と無くなってきてからは勝率も上がってきて、上位プレイヤーの人とも何とか戦えるようになりました。

——そのころプレイ中に意識していたことなどはありましたか？

黄金の隼　「オズマソウジ」さんとかもよくやっていますけど、騎兵単で「揺さぶり」を使い始めました。左右から揺さぶって相手を惑わせたり、攻城を狙ったりするテクニックですね。そうした中で戦術の組み立てや部隊のコントロールもできるようになっていきました。

——黄金の隼さんが思う「覇者」「覇王」「征覇王」「皇帝」各クラスのプレイヤーの特徴や違いはどのようなものだと考えますか？

黄金の隼　「皇帝」になる人には運も重要だと思いますけど、「征覇王」に比べてミスや試合の取りこぼしをする人がほとんどいません。「征覇王」クラスの中でもレベルには結構バラつきがありますが、テクニックや戦術眼は備えていますが、デッキパワーに頼っている人も多いです。そこから上に上がるには、自分の腕を磨く必要があると思います。

黄金の隼氏の三国志大戦.NET全国対戦データ大公開（11月30日現在）●使用回数TOP10:[UC]馬超1219、[SR]董卓1067、[UC2]郭1067、[R]楽進953、[R]曹仁818、[SR]龐徳783、[R]趙雲737、[UC]周倉728、[SR]賈ク638、[R]華雄566 ●勝率TOP10:[UC]馬超978、[SR]董卓819、[UC2]郭819、[R]楽進689、[R]曹仁602、[R]趙雲589、[UC]周倉582、[SR]龐徳566、[SR]賈ク459、[R]華雄448 ●計略使用回数TOP10:[UC]馬超1151、[SR]董卓1129、[R]董卓991、[R]曹仁823、[SR]賈ク619、[R]司馬懿599、[SR]諸葛亮581、[SR]張遼447、[UC2]郭417、[R]楽進305 ●撃破数TOP10:[SR]董卓2418、[SR]龐徳1869、[UC]馬超1834、[R]趙雲1548、[R]董卓1419、[R]華雄1411、[R]曹仁1318、[SR]張遼1289、[R]

──「覇者」と「覇王」の間をウロウロしてしまう悩めるプレイヤーも多いですが、そこを駆け抜けるためには何が必要だと思いますか？

知り合いで徳がそれくらいの人のプレイを見ていると、騎兵で突撃したまま乱戦にして撤退させてしまったりと、そこまで上がってきたからにはテクニックや戦術は「知ってはいる」と思いますが、それを実践できていないという印象があります。

──確かにありますね。その人なりの理屈があっての行動なんでしょうけど……。

相手の様子などをあまり気にせず、こちらが「攻められる」と思うとつい攻めにいってしまう、ということも多いと思います。先を見越せずに、確立した勝ちパターンにひたすら傾倒してしまうと、そのパターンがうまくいかない時に脆さが出てしまうんですよね。

──「征覇王」クラスになれば、その辺も臨機応変にできる印象がありますね。

確かに、戦術の引き出しの数はかなり多く感じますね。押し切らずに引く頃合いもちゃんと見極められている人が多いと思います。

──ずばり『三国志大戦』で勝つために必要なことは何だと思いますか？

まずはやはり、プレイをこなすことですね。

──やり込みプレイヤーの象徴である黄金の隼さんに言われると、重みが違いますね（笑）。
ちなみに月にどれくらいプレイしていますか？

最近は皇帝になるまでにかなり使いましたけど、2になってからは君主カードが34か35代目になるくらいですね。ロケテですでに3代目になっていました。総額でどれくらい使っているかはもう分かりません（笑）。

──ずっと使用金額が出てこない時点で、相当使ってそうですね――

プレイし終わると満足して「もういいや」と思うんですけど、次の日授業に出ている時とかにまた急にやりたくなってくるんですよね。

──『三国志大戦』をやっていて、よかったと思ったことは何でしょうか？

対戦や交流で、たくさんの人と知り合えたことがよかったですね。

──それは皆さんよく言うので、ここで一発別のことをお願いします（笑）。

え、いや、何でしょうね（笑）。正直、人との交流に尽きる気もしますけど……。最近は人との交流が無いと、ゲーセンにいてもこれでいいのかな、と思ってしまうくらいですし、一人でプレイしているとちょっと虚しくなったりします。

──なるほど、たしかに寂しく感じますね。

家庭用のゲームとかは、『三国志大戦』を始めてからはあまりやらなくなってしまいましたね。交流がないせいか、やっていても飽きちゃうんですよね。

──では逆に、『三国志大戦』をやっていて失ったものは？

お金（笑）。

──それはそれだけ真剣に打ち込んでいるという証でしょうね（笑）。それでは、今後の目標などありましたら教えていただけますか？

今現在、速攻で皇帝の位から転落しそうなので、できれば維持したいところです。一度でいいから、徳35とかになってみたいですね。

──そこはもう、勝つしかないんでしょうね……。健闘をお祈りします。

──では最後に、黄金の隼さんにとって『三国志大戦』とは？

趣味です。ただ趣味の中でも、やることがなくなったらまず最初にやるという、とりわけ特別な趣味だと思います。

──本日はありがとうございました。

（11月30日　エンターブレイン本社にて）

黄金の隼一問一答

●台パンしたことがある。
YES……スイマセン！

●徳システムを考えた人に文句を言いたい。
……YES

●後ろで待っている人がいるのに連コインしてしまったことがある。
NO！

●ぶっちゃけ、今のバージョンは好きではない。
……YES

●カードを投げたことがある。
……YES

●君主カードを折りたくなったことがある。
……YES

●『三国志大戦』のサテライトが自宅に欲しい。
YES

●女性プレイヤーをナンパしたことがある。
NO！

●しようと思ったことがある。
NO！

●女性プレイヤーに話しかけられるとうれしい。
別に……いやYESかな（笑）

●男性プレイヤーに話しかけられてもうれしくない。
NO

●全国大会の会場で女の子と仲良くなりたかった。
YES（笑）

●全国大会の会場で女の子と仲良くなれた。
……NO

●正直、「YO3」氏に嫉妬した。
YES（笑）

●【R】周瑜さえいなければと思ったことがある。
YES！

●リアル恋人が居る。
NO、募集中です。

●ホームのゲーセンはどこ？
市川プレイランドドラゴン

●最高連勝数は？
69連勝

●最高連敗数は？
昔は相当あったと思いますけど、最近は5連敗くらい。

●『三国志大戦』友達に何と呼ばれていますか？
「隼」とか「ファルコン」とか。

●武将を自分の関係者にするとしたらどんな感じ？
母……【SR】張春華、父……【R】孫策（騎兵）、兄……【SR】龐徳、姉……【SR】王異、弟……【UC】劉禅（笑）、妹……【UC】小喬、恋人……【UC】大喬、妻……【SR】王異（お姉さんでも、結婚しても自慢できそう）、友人……【R】趙雲、上司……諸葛亮か司馬懿、部下……張飛を働かせてみたい（笑）

●「黄金の隼」を武将カードに例えると、武力・知力・特技はどんな感じだと思いますか？
名前だけなら武力8、知力5、特技魅力×3、計略は「神速戦法」ですかね……いや、やっぱり9/5で（笑）

●『三国志大戦』以外の趣味はありますか？
映画鑑賞。でも最近『三国志大戦』以外やることがなくなってきました（笑）

●自分を一言で表すとどんな言葉になりますか？
堅実

●初めてハマったゲームは？
スーパーマリオブラザーズ

●好きな家庭用ゲーム
ウイニングイレブンシリーズ

●好きなマンガ
スラムダンク、リアル、ドラゴンボール（笑）

●好きなTV番組は？
ドラマはその時々で、ビデオで録り溜めて見ます

●好きな食べ物は？
肉（笑）

●嫌いな食べ物は？
着色料を使った漬物

●好きな女性のタイプを芸能人で挙げると？
沢尻エリカ

●得意な教科は？
数学系

●苦手な教科は？
古典などの国語系

終了

「黄金の隼」的司馬懿デッキ編成

【R】典韋は主力の高武力槍兵として、ワイパーや槍撃で相手の兵力を減らしていく係です。攻めの際には城門に張り付いて大きな攻城ダメージを与える係です。騎兵や程μは殺さないように気を遣いますが、典韋は騎兵の突撃でちゃんと守れば、なかなか倒れないんですよね（笑）。

【UC】程μは「反計」の範囲はそれほど広くないですが、典韋の知力が1ですから、相手に計略のプレッシャーをかけていく意味でも護衛で付けていきます。典韋でけん制して程μを踏ませないようにし、そのまま伏兵状態から反計を狙うなど、持ちつ持たれつですね。「天啓の幻」などは、なぜか伏兵状態を維持していると諦めたように使ってくることが多くて、反計する機会が多いです。

程μの枠が【R】荀彧ではないのは、槍兵が一人だとけん制もしづらいですし、【R】、【LE】司馬懿の「攻守自在」を使うと弓兵は敵の槍兵に迎撃されてしまうんですよ。それに「攻守自在」がかかっていれば槍兵といえども移動速度が相当速くなるので、さらにけん制しやすくなるのも大きいです。

【R】楽進は1コストですがスペックが高く、計略も士気の効率がいいので使っています。【UC】李通だと、知力が低いので「神速戦法」が使いにくいんですけど、楽進の「魏武の強兵」は相手もこちらも攻めあぐねている状態で士気がオーバーしかけた時や、楽進とあと1部隊しか生き残っていないようなピンチの時に使えます。本当にたまにですけど。

【R】曹仁は攻めの際にマウントを取った時や、守りでも使える「刹那の号令」が優秀なので使っています。消費士気は3ですし、反計されてもあまり痛くないというのも強過ぎですね。単勢力強化とかでいいんじゃないですかね、これは（笑）。【R】曹仁がいるだけで押し込める状況も多いですし、武将本人も知力が高めで、伏兵を踏めるのも魅力です。

【R】、【LE】司馬懿はもちろんデッキの軸ですね。「攻守自在」は、「強化」を7～8割、「妨害」を2～3割くらいの割合で使っています。ただし、敵と味方の部隊数が同じだと、「妨害」になるので要注意です（笑）。相手に掛けると移動速度が下がりませんから、逃げられてしまう確率が高いですからね。「天啓の幻」や「麻痺矢の大号令」に対しては号令を使われる前なら「妨害」も効果的ですが、いざ号令を使われた後なら、「強化」を使います。移動速度が上がるというだけで、すり抜け攻城や、攻城阻止→帰城→兵力回復→出城→攻城阻止を繰り返して守るなど、いろいろな対応策が取れるようになります。

楽進1159、[UC]周倉1045 ●撤退数TOP10:[UC2][illegible]1364、[UC]周倉1178、[R][illegible]1167、[R]楽進1013、[R]曹仁810、[SR][illegible]796、[UC][illegible]783、[SR][illegible]759、[SR][illegible]653、[R][illegible]628 ●攻城回数TOP10:[UC][illegible]1138、[R]楽進1007、[C][illegible]916、[SR][illegible]872、[C][illegible]863、[UC]周倉844、[R][illegible]833、[SR][illegible]805、[UC2][illegible]668、[R]曹仁660 ●城門攻城回数TOP10:[R][illegible]592、[SR][illegible]368、[R][illegible]338、[R][illegible]252、[UC][illegible]227、[UC][illegible]221、[R][illegible]206、[UC2][illegible]186、[SR][illegible]185、[SR][illegible]155

三国志大戦享楽的雑多企画頁

銅雀台

三国投稿演義

投稿作品で目指せ皇帝！ といった階級制度は今のところありませんが（コラ）、今月も天下に覇を唱える投稿猛者の作品を一挙にご紹介しますぞ！ でも、階級制度か……良いかも！

今月の一騎当千

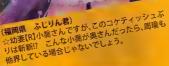
（福岡県　皐月トミィさん）
☆最近は蜀を応援中の投稿常連・皐月さんから、劉備の良妻お二人のイラストで蜀への激励！ 細かな装身具の描き込みや構図の工夫で、華やいだ空気が広がる傑作です。これで蜀勢の優勢はしばらく不動か⁉

（広島県　K☆ペンギンさん）
☆覇王の貫禄は不滅！ とばかりに民草を見下す【SR】曹操様。「魏武」2度がが完成した時などは、こんな表情をしているのかも……。

（奈良県　くりまんじゅさん）
☆「遮断してあげたわよ。べ、別にあんたのためじゃないんだからね⁉」とか言っていただけそうな【UC】董白様です。少しデフォルメが入ったところに明るめの色使いで、董白もこのように見違えるほど（ある意味）素直で子供っぽい感じに！ 対戦中に「退路遮断」を使われた時の印象とは、真逆ですね（笑）。

（静岡県　シトラス君）
☆メガネ装備によって、知力アップ＆魅力×3くらいになった【UC】蔡文姫。でもやっぱり眠そう（笑）。特徴をしっかり残してあるところが技ありです！ カードの絵柄そのままではなく、このように少しアレンジを加えてみるのも面白いかと！

（福岡県　ふじりん君）
☆幼妻【R】小喬さんですが、このコケティッシュぶりは斬新⁉ こんな小喬が奥さんだったら、周瑜も他界している場合じゃないでしょう。

（愛媛県　バカパンさん）
☆こ、濃いッ⁉ と一目で思わず惹かれた一枚です。【R】＆【SR】孫権、排出停止でしばらく見ていませんでしたが、こうして二人並ぶと孫呉三代目の風格が溢れんばかりですね……。密かに【R】孫権の胸毛が金髪で剛毛なところも漢（おとこ）といえましょう（笑）。

fan114 命がけの推挙

今月の推挙は、福岡県の緋川オウジさんからいただいた、とってもかわいい荀攸様です♪ 現バージョンで大活躍している荀攸様が何とも微笑ましいものに仕上がって……ってあれ？ 何か寒気が……。「外柔内剛の勇士」と称えられた荀攸様。この満面の笑みで「運がなかったですね♥」なんて言われたら、引きつったニヤけ顔で血の気が引くこと間違い無し（汗）。表情とは裏腹にバケツを持って準備も万端！ 本人の特徴を分かりやすく伝えてくれる一品です♪ ゴチでした！ ではこれにて流されて参りますぞ～！

当「銅雀台」では「三国志大戦」をより多面的に楽しむべく、皆さんからの投稿をお待ちしています。イラストや文章、写真の投稿はもちろん、「こんな企画やってみて！」など、「三国志大戦」に関係するアイデアや投稿ならばなんでも大歓迎です！ あて先はこちら→ 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「銅雀台」係

さて今回のお題は“コミュニティ”です。『三国志大戦』は、アーケードゲームの中でもゲームの人気はさることながら、全国的にユーザー同士の交流がほかのゲームと比べると、とても深いものであると感じています。

それはまず、『三国志大戦』が全国オンラインの対人ゲームであることが一つの要因として挙げられるでしょう。皆さんも同じだと思いますが、『三国志大戦』をある程度プレイしていくと、自分とよくマッチングする対戦相手やランキングに反映されるプレイヤーの名前などを自然と覚えていったものです。

しかし、実際はそれだけで全国的にコミュニケーションを持つことは厳しく、こちらが一方的に知っているだけであって、相手は自分を意識していないかもしれないし、ネット環境があってもそれらのプレイヤーと知り合う環境は整っていませんでした。

そんな中、当時全国ランキングでは「栄斗」氏と並んで不動と謳われた「桐たんす♪」氏が一つのホームページを作成し始めたのです。ホームページの名は有名な北海道のプレイヤーがひしめく「マキシム」というゲームセンターの名前にちなんで【マキシマーズ】（http://www.maximers.net/）と名付けられました。そのホームページでは全国ランキングに名を連ねる有名なプレイヤーの日記を読めることを看板とし、それ以外にも複数のプレイヤー同士でチャットが楽しめたり、交流を目的とした各掲示板を設けたり、三国志大戦に関してのさまざまな情報を提供したりと、プレイヤーにとって実に刺激的なものでありました（実はその祖となる今は無き【覇王への道】というホームページが「HAO道☆」という北海道のプレイヤーによって作られており、多くの人に利用され、プレイヤー間のつながりを作り、盛り上げる最初のきっかけを作った）。

そこから「桐たんす♪」氏はさまざまな要素を追加してホームページを盛り上げていきました。最近では分かりやすくいえば、“三国志大戦版mixi”ともいえる【マキシマーズSNS】を立ち上げ、より個人個人のつながりを作りやすい環境を作り、プレイヤー同士の交流に貢献しています。

【第五回】
桐たんす♪さん、アリガトウ!!
そして、これからもヨロシク！

イラスト：閃屋

自分が持っているつながりの中にも「桐たんす♪」氏がもたらしてくれたものがたくさんあります。氏が行動を起こすことがなかったとしたら、現在の自分はいないでしょう。個人でありながらさまざまな企画を立ち上げて実行し、運営してきた「桐たんす♪」氏には心から感謝しています！

数多くの有名プレイヤーの日記を読めるだけでなく、交流掲示板、トレード掲示板などが設置されている。一度はアクセスしてみよう。マキシマーズSNSへの登録も、こちらから！

～お知らせ～

いよいよ発売が目前に迫った「三国志大戦DS」。本誌ライター「fan114」に加えて、今回デッキ評価のために来てくれた「黄金の隼」氏と「荀銀STO」氏にも、実機を触って遊んでもらったぞ。

彼らの反応は上々で、アーケード版とは一味違った面白さに興奮していたようだ。荀銀STOがいうには「欲しい。待ち時間にやるでしょ？」とのこと。黄金の隼とfan114は最初は、「しょせん、アーケードとは違うんでしょ？」的な、今ひとつの反応かと思われたが、ふと見てみると「槍撃出せ！」とか「ちゃんと連突しろよ！」とプレイしていた（笑）。何だかんだいって楽しんでるじゃん……。

彼らのボルテージが上がったのは黄金の隼が【SR】張遼を引いた時だ。黄金の隼が「【SR】張遼だ！」といった瞬間、本体ごとfan114が「貸せ！」と強奪（ジャ○アンか！）。そのときの黄金の隼のふてくされた目、年長者二人を冷めた目で見る荀銀STO。彼らの目を私は忘れないであろう（誇張あり）。

さて、『三国志大戦DS』ではアーケード版でできるテクニック（槍撃、突撃、自城系テクニックなど）は、そのままの感覚でとはいわないが、ほぼ使えるようだ。スタイラス（タッチペン）での操作に慣れればすぐに使いこなせるだろう。

戦術としてはアーケード版のように左右の手でいくつもの部隊を動かすのではなく、先の展開を読んで部隊をあらかじめ部隊を動かしておくということが重要のようだ。でもこれって先を予測して部隊を動かすんだから、アーケード版の対戦にも生きるんじゃないか？　と思った。

しかし誤解の無いようはっきりと言っておくが、本作は「三国志大戦」のDS版というより、DS版ならではの「三国志大戦」なのだ。アーケード版と違うからなどと心の狭いことを言ってはいけない。賢明なる君主たるもの「DS版三国志もまた趣があっておもしろいのう」と考える心の余裕が欲しい。アーケード版とDS版それぞれにいいところが詰まっているのでそこを見逃してはいかんぞ！

『三国志大戦DS』に興じる三人の皇帝。皇帝とは思えないはしゃぎっぷりだったぞ（笑）。

DS版オリジナルカードも登場！

イラスト：司淳

イラスト：石渡太輔

イラスト：コタニ：トモユキ

イラスト：あきまん

『三国志大戦DS』には、アーケードゲームになじみの深い作家が描くDS版オリジナル武将カードが多数登場する。『ホットギミック』シリーズで男性諸氏を虜にした司淳氏。『ギルティギア』シリーズで圧倒的な存在感を示した石渡太輔氏（ARCSYSTEMWORKS）。『虫姫さま』、『鋳薔薇』で魅力的な女性キャラを世に送り出したコタニ：トモユキ氏。そしてカプコン格闘ゲームでこの人ありといわれたあきまん氏が手がけているのだ！

アルカディア読者なら買おうぜ!!!

セガ様より「三国志大戦DS」を読者プレゼントとして頂きました！　応募方法は74ページだ!!

「三国志大戦DS」情報：発売元：株式会社セガ／ジャンル：リアルタイムカード対戦／発売日：2007年 1月25日発売予定／予価：5,980円（税込）5,695円（税抜）
公式HP：http://www.sangokushi-taisen.com/ds/

『戦場の絆』ムックの2月発売が決定!

機動戦士ガンダム 戦場の絆™

ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

ついに全国で本格稼動開始! 今月も引き続き最新情報をお届けしていくぞ! 今回は、ロールアウトされる新機体の紹介、初期機体の武装の入手順、バージョンアップ情報、そしてグレートキャニオンのマップ攻略をお届けする。見逃すな!

Text:アルカデ絆チーム(age、パチ)
協力:スカ、ケツホンドゥ、GMP

機動戦士ガンダム 戦場の絆
■メーカー バンプレスト
■ジャンル ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
■操作方法:アナログレバー×2+ボタン×4+ペダル×2
■発売日:2006年11月(稼働中)
■使用基板:N2

君はもうケータイサイトにアクセスしたか?

「戦場の絆」ケータイサイトに登録するといろいろとお得な要素がいっぱい。ケータイサイトでしか入手できない称号、そして自分だけの称号の編集。自身の所有MSと過去4戦の戦績、Sランクの取得回数。フレンドリストにほかのプレイヤーを登録することで仲間のプレイ状況や各種情報(制限アリ)も閲覧可能。登録すればより戦場の絆を楽しめること間違い無しだ!

モバイルサイトアクセス方法

i-mode	ゲーム>アーケード・PC連動>機動戦士ガンダム 戦場の絆
Yahoo!ケータイ	ケータイゲーム>ゲーム機連動>機動戦士ガンダム 戦場の絆
EZweb	ゲーム>ゲーム機連動>機動戦士ガンダム 戦場の絆

見ろ! アレが新型だ!

今回のロールアウトで追加された2機体。そして以前紹介したエース機体ともいえるガンダムとザクII(S)の初期能力を公開! 君の愛機になる日も近い!

ジム・ストライカー

コストに見合ったHPがあり、バランスの良いMS。以前紹介した「ツイン・ビーム・スピア」は初期装備ではないようだ。どのような武器なのか、期待が高まる。

タイプ	近接格闘型	メイン武器	100mmマシンガンA
コスト	190	サブ武器	頭部バルカン砲
HP	280	格闘	ビーム・サーベル

ギャン

いかにも強力そうなビーム・サーベルが特徴のギャン。HPは低めな上にコストが高いので、扱いが難しそう。徹底した一撃離脱が基本戦術になるかもしれない。

タイプ	近接格闘型	メイン武器	ニードル・ミサイル
コスト	240	サブ武器	ハイドボンブ
HP	275	格闘	ビーム・サーベルA

ガンダム

タイプ	近距離戦型	メイン武器	ビーム・ライフル(コスト+60)
コスト	260	サブ武器	頭部バルカン砲
HP	320	格闘	ビーム・サーベル

コストも破格なら能力も破格のMS。絶大な威力を誇るビーム・ライフルと高い基本能力で、圧倒的な存在感を持って戦場を駆け巡ること間違い無し!

ザクII(S)

タイプ	近距離戦型	メイン武器	ザク・マシンガン
コスト	180	サブ武器	クラッカー
HP	245	格闘	ヒート・ホーク

エース用としてカスタマイズされたザクII。コストの割にHPが低いが、その分高い機動力を発揮するだろう。君が「赤い彗星」と呼ばれる日も来るか!?

気になる入手条件は?

ジム・ストライカーとギャンは、一等兵以上のパイロットが中距離支援型、後方支援型、狙撃型の機体を使って、ある条件を満たすと支給されるとのこと。ガンダムとザクII(S)は全タイプのMSを満遍無く使うといいらしい。

初期機体5タイプで見る
武装入手によるMSの強化

初期5機体の武装およびセッティングの入手順を紹介！ これを確認して戦場に赴けば、効率よくMSを強化できるだろう。セッティングの強化は選択制。たとえば最初に機動1を選択したら、次のセッティング入手では機動2か装甲1を選ぶことになる。特性を伸ばすか幅を広げるかは、君次第だ。

ジム

地球連邦軍で最初に支給されるMS。ハイパー・バズーカは射程が長いので、装備時は距離を離した射撃重視の戦いがオススメ。ハイパー・バズーカ装備時は機動重視のセッティングにしよう。ビーム・スプレーガン装備時は格闘も狙うことを視野に入れ、装甲1～機動4までを使い分けたい。

レベル	支給されるもの
2	ビーム・スプレーガンB
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	セッティング入手
6	ハイパー・バズーカ
7	セッティング入手
8	セッティング入手
9	セッティング入手
10	セッティング入手
11	セッティング入手

ザクII

ジオン公国軍で最初に支給されるMS。こちらはザク・バズーカが最初に支給されることになる。後半に手に入る3連装ミサイル・ポッドは機動力が若干低下するので、これを付ける場合は機動を強化してフォローするといいだろう。味方機の支援を重視するなら、装甲強化も有効だ。

レベル	支給されるもの
2	ザク・バズーカ
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	セッティング入手
6	ザク・マシンガンB
7	セッティング入手
8	セッティング入手
9	セッティング入手
10	3連装ミサイル・ポッド
11	セッティング入手
12	セッティング入手

陸戦型ジム

格闘機である陸戦型ジムには、3種類の100mmマシンガンなど武器がいくつか支給される。100mmマシンガンCは押しっぱなしで弾が出続けるのでトドメに最適。セッティングはあくまで接近戦に持ち込んで格闘を決めるのが狙いなので、機動重視のものをそろえたい。

レベル	支給されるもの
2	100mmマシンガンB
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	ハンド・グレネイドB
6	セッティング入手
7	セッティング入手
8	100mmマシンガンC
9	セッティング入手
10	セッティング入手
11	セッティング入手
12	セッティング入手

アッガイ

武器は最初にメガ粒子砲が支給され、後はすべてセッティングになる。メガ粒子砲は消費するたびに徐々にリロードされるタイプで、弾切れを起こしにくいが威力は低め。6連装ミサイル・ランチャーは威力が高いがリロード時間の長さが難点。セッティングは機動重視が安定だ。

レベル	支給されるもの
2	メガ粒子砲
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	セッティング入手
6	セッティング入手
7	セッティング入手
8	セッティング入手
9	セッティング入手
10	セッティング入手

ジム・キャノン

武器は何種類かあり、比較的早い段階ですべての武器がそろうが、基本は初期武装であるキャノン砲Aでの支援が安定する。セッティングは、前線に出る味方を支援するなら機動重視でいつでも撤退できるようにしたい。自軍拠点周辺で戦うなら、装甲重視でもいいだろう。

レベル	支給されるもの
2	キャノン砲B
3	セッティング入手
4	ビーム・スプレーガン
5	セッティング入手
6	キャノン砲C
7	セッティング入手
8	セッティング入手
9	セッティング入手
10	セッティング入手
11	セッティング入手
12	セッティング入手

ザクキャノン

支給される武装の数は今回紹介するMSのなかで最多。最終的には武器が三つ、サブ武器が三つとセッティングとなる。セッティングはジム・キャノン同様戦い方で変えるといい。ダメージを与えつつ単機を狙うならキャノン砲A、キャノン砲Cはダメージは劣るか広範囲の敵を狙える。

レベル	支給されるもの
2	180mmキャノン砲B
3	セッティング入手
4	ザク・マシンガン
5	セッティング入手
6	180mmキャノン砲C
7	セッティング入手
8	セッティング入手
9	ビッグガン
10	セッティング入手
11	セッティング入手
12	セッティング入手
13	セッティング入手

ガンタンク

武器の支給はメイン武器の120mm低反動キャノン砲のみ。その中でも拠点攻撃用のキャノン砲Bが重要だ。それを使い拠点を狙う回数でセッティングは変えるといいだろう。1回落として守るなら装甲強化が有効。何度も落とすつもりなら機動力を上げて素早く拠点を狙いたい。

レベル	支給されるもの
2	120mm低反動キャノン砲B
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	120mm低反動キャノン砲C
6	セッティング入手
7	セッティング入手
8	セッティング入手
9	120mm低反動キャノン砲D
10	セッティング入手
11	セッティング入手
12	セッティング入手

ザクタンク

基本的な性能、武器はガンタンクと同じだが、コストが低い分、HPとキャノン砲Bの威力が低い。広範囲の敵を攻撃できるキャノン砲Cや、ヒット時に敵機を燃やし、機動力を低下するキャノン砲Dなどもある。攻めるなら拠点攻撃の砲B、守るなら攻撃範囲の広いCを活用しよう。

レベル	支給されるもの
2	180mmキャノン砲B
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	180mmキャノン砲C
6	セッティング入手
7	セッティング入手
8	セッティング入手
9	180mmキャノン砲D
10	セッティング入手
11	セッティング入手
12	セッティング入手

ジム・スナイパーカスタム

レベル	支給されるもの
2	セッティング入手
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	セッティング入手

狙撃機体は武装が特殊で、セッティングによって装甲、機動力だけでなく装備しているR-4・ビーム・ライフルの性能が変化する。セッティングは機動or装甲1は速射重視、機動or装甲2は威力重視となる。速射重視は弾が3発で撃ち切った後に5秒でリロード、威力重視は弾が2発で撃ち切った後、7秒でリロードする。なお、機動、装甲ともに速射重視のセッティングは与えるダメージが30で、2～3発ヒットさせないと敵機がよろけない。また、ノーマル、威力重視セッティングはヒット時に1発でダウンを奪う。

※数値は編集部調べ

ザクI・スナイパータイプ

レベル	支給されるもの
2	セッティング入手
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	セッティング入手

こちらもジム・スナイパーカスタムと同じく、セッティングによって武器の性能が変わる。威力重視のセッティングは機動よりも装甲の方が威力は高く、装甲は160、機動は110ダメージ与えられる。ただし、射撃後のリロード時間が長い。装甲は13秒、機動は8秒と、回復効率は機動重視の方がいい。ちなみにノーマルセッティングはダメージが70で、射撃後のリロード時間は5秒となる。命中率に自信のあるプレイヤーは威力重視、射撃の回数を上げるならノーマルセッティングといった使い分けがオススメだ。

※数値は編集部調べ

宇宙世紀情報局！

『戦場の絆』でありがちな疑問を解消する当コーナー。戦場で生き残るために、そしてより洗練された兵士となるために。プレイからマナーのことまで、アルカデ絆チームがお答え！

Q. 機体のセッティングを変えるとどんなことが変化しますか？

A. 装甲は遅くなるがHP増加、機動は素早くなりHPが減少します。

セッティングを変化させた場合、単純にHPやダッシュ、ジャンプ力に変化があります。なお、装甲を選ぶことによって防御力の上昇は無く、機動を選んでも通常移動の速度は変わりません。例で、ジムの装甲4、機動4セッティングのHPの増減、ダッシュし続けてブーストゲージが切れるまでの距離を測っているので参考にしてください。

どちらのセッティングがいいかは、作戦、機体によりますが、基本的には回避力を上げる機動セッティングから育てるのがオススメです。また、どちらも順番に育てるよりは、片方に集中させた方がいいでしょう。特に、近接格闘機体は相手に接近するまでが勝負なので、必ず機動重視から育てたいところです。

機動セッティングはHPが下がるものの、攻撃は当たりにくいゲームなので、こちらの方が生存確率が上がりやすいのが現状です。シャア大佐の名ゼリフ「当たらなければどうという事は無い」ということですね。

同一機体によるセッティングの比較

例：ジム	HP	ダッシュ距離
装甲4	285	100
機動4	225	160

※数値は編集部調べ

近接格闘機体はダッシュ距離を延ばすためにも機動セッティングが必須といえます。

狙撃や後方支援機などは、たまに当たる攻撃に耐えるために装甲セッティングもアリです。

絆通信

各種情報を続々掲載する『絆通信』！ 今回は準備号という形だが、つい先日実施されたバージョンアップの変更点という非常に重要な情報をお届けする。生まれ変わった愛機の性能を把握し、戦場に臨もう。

REV.1.02へアップデート！

アップデートに伴うMSの変更点についてリストで報告する。

キャノン砲に関しての追記

キャノンを装備するすべてのMSに朗報!! キャノン砲Aは弾速が上がり、命中しやすくなった。前は戦力不足は否めなかったが、今は十分な戦力として活躍を期待できるはずだ。キャノン砲Bは命中率の低い対拠点兵器だが、MSに当たると高い攻撃力を発揮するように。また、ジム・キャノンはキャノン砲Cの武装が変化。3連続で焼夷弾を出せるようになり、ザクキャノンとの違いがより明確に。

その他の機体追記

連邦軍では中距離の主力である陸戦型ガンダム（ジム頭）の主力武器が弱体化。まだまだ強いが少し使い方を変える必要があるだろう。

ドム・トローベンはラケーテン・バスの誘導性能が弱体化。撃てば当たるということは無くなった。

アップデートによる拠点攻撃の数値の変化は右表の通り。支援、狙撃機体乗りは参照されたし。

機体名	武器名	必要な弾数	最短所要時間
ジム・キャノン	キャノン砲B	21	61秒
ガンキャノン	240㎜キャノン砲B	19	55秒
陸戦型ガンダム（ジム頭）	180mmキャノン	15	50秒
ガンタンク	120㎜低反動キャノン砲B	10	30秒
ザクキャノン	180mmキャノン砲B	21	61秒
ザクタンク	180mmキャノン砲B	11	33秒

※数値は編集部調べ

1月からがんばる兵士になにかいいことが？

今回のバージョンアップ後、1月になると何らかのキャンペーンが開催されるとのこと。ただし、ただ普段どおりにプレイするだけではその恩恵を受けることはできないようだ。

どうやら、大隊内（各店舗内）でもランキングが上位のプレイヤーに良いことがあるらしい。

実力はなくとも回数をこなせばポイントは手に入る。大隊内上位に食い込みたければしっかりやり込むことも重要！今から腕を磨き1月に備えるもよし、他の追随を許さないやり込みを見せるもよし、自分にあったやり方でチャレンジしよう。

変更点リスト

ジム・ライトアーマー

ビーム・ライフル：発射後の硬直時間を低減。装備時コストを50→40へ（※）。

ガンダム

スーパー・ナパーム：命中後に焼夷効果が発生した際の敵MSの機動力低減効果を増加。

ザクタンク

キャノン砲B：地球連邦軍のガンタンクとのコスト差を考慮しリロード時間延長（※）。

ジム・キャノン／ザクキャノン共通

キャノン砲A：従来のキャノン砲Aより弾速が向上。それに伴い命中率がアップ。一方でわずかに連射性能が低下している。

キャノン砲B：従来の対拠点用弾から、対MS／対拠点両用弾に兵装転換。拠点攻撃力はやや落ちたが、強力な対MS攻撃力を有するようになった。ただし、A弾種よりも命中率は低い。

ガンキャノン

キャノン砲A：従来のキャノン砲Aより弾速が向上。それに伴い命中率がアップ。一方でわずかに連射性能が低下している。ジム・キャノンと比較した場合、威力は高いが、命中率がやや低い。

キャノン砲B：従来の対拠点用弾から、対MS／対拠点両用弾に兵装転換。拠点攻撃力はやや落ちたが、強力な対MS攻撃力を有するようになった。ただし、A弾種よりも命中率は低い。

陸戦型ガンダム（ジム頭）

180mm大型砲：従来の対MS／対拠点両用弾をさらに強化。弾速の向上と、それに伴う命中率の向上が図られている。ジム・キャノン／ガンキャノンのキャノンをしのぐ威力を持つが、上記2MSよりも命中率がさらに低いところは従来と変わらない。

ロケット・ランチャー：従来のロケット・ランチャーより発射後に発生する硬直を軽減。

ミサイル・ランチャー：地球連邦軍中距離カテゴリMSのキャノン系兵器全般の命中率向上に伴い、バランス取りのため誘導性能低下、発射間隔延長、リロード時間延長（※）。

ゴッグ

ゴック本体：従来より機動力を向上。

腹部メガ粒子砲A：従来の腹部メガ粒子砲Aより発射後に発生する硬直を軽減。

腹部メガ粒子砲B：従来の腹部メガ粒子砲Bより威力を向上。射程を延伸。

ジム・キャノン

キャノン砲C：従来の対MS、対拠点両用弾から、支援攻撃用の特殊弾『三連焼夷榴弾』に兵装転換。今のところ、連邦ジム・キャノンのみが持つ近接信管付きの焼夷榴弾で、タンク系D弾種と同じ焼夷効果がありながら、ある程度の攻撃力を有する弾種。

ザクタンク／ガンタンク共通

キャノン砲A：従来のキャノン砲Aより弾速が向上。それに伴い命中率がアップ。さらに対MS攻撃力の向上が図られている。

キャノン砲D：従来のキャノン砲Dより弾速が向上。それに伴い命中率がアップ。命中後に焼夷効果が発生した際の敵MSの機動力低減効果を増加。

ドム・トローベン

ラケーテン・バス：ジオン公国軍および地球連邦軍の近距離カテゴリMSの性能バランスを見直し、誘導性能を低下（※）。

シュツルム・ファウスト：ジオン公国軍および地球連邦軍の近距離カテゴリMSの性能バランスを見直し、携行弾数を1発に変更。代わりに威力を向上。

※の付いている項目の数値や性能の変化表記は編集部調べ

Q. 出撃前の機体選択は何でも大丈夫でしょうか？

A. チームプレイですから、味方のことも考えましょう

確かに、新しいMSが支給されたので使いたい、新MS支給のために〜を使いたい！ といった気持ちは分かりますが、それは一緒にプレイしている人も同じ。勝手に機体選択をしたことで編成が崩れて負けてしまった、などといったトラブルの元にならないよう、同店内で出撃するときは、必ずその点を話し合いましょう。特にありがちなのは同じポジションの機体を2戦連続で使い続ける行為。中、後、狙撃の後衛機の希望者が二人以上居る場合は、1戦目と2戦目で交代するなど、お互いが気持ちよくプレイできるようにした方がいいですね。また、他店舗のプレイヤーと組むときは、編成画面の最初の10秒間などで使いたい距離に合わせておくと、希望を伝えやすいです。

いきなり中距離が選ばれたあげく、それを見た上で中距離機体が二人……といった状況に。機体選択は勝利のために最も重要なので、勝手な行動は慎み、皆で楽しみましょう!!

Q. 中距離とか後方支援とか敵に弾が当たらないよ？

A. 機体、武器の適性を考えて射撃をしましょう

中距離、後方支援機などは、『支援』が目的なので、距離を詰めて戦う機体ではないということを念頭におきましょう。キャノン砲にしろ、バズーカにしろ、敵との距離をしっかり測り、遠くから撃つことが重要です。

中距離ならロック可能なギリギリの距離から〜250ぐらいまでの距離を目安にして攻撃した方がいいでしょう。キャノン砲などの場合は、斜角をなるべく少なくしたいので、高いところからやジャンプしながら撃つのが有効です。また、バズーカやミサイル・ランチャーなどの場合は、離れた位置から撃つ方が誘導性能を生かせるので、距離を把握して撃ちましょう。また、最も狙いやすいのは近距離機体や近接格闘機体などが戦闘している敵機への砲撃。援護した方が撃墜も早くなりますよ。

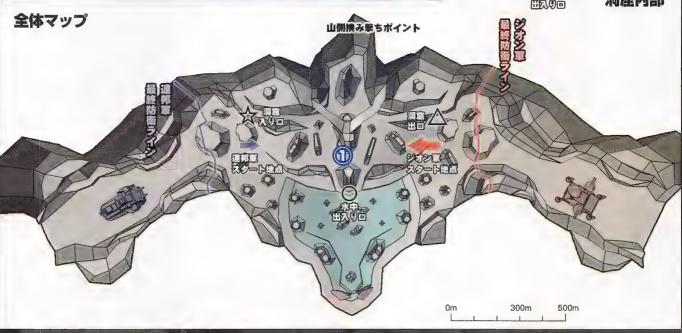
中距離機体が活躍するのは、撃墜寸前の逃げる敵機を追う場面。敵機は拠点に帰ろうとダッシュやジャンプを一定のタイミングで出しやすくなります。そこを射程の長い一撃で狙う、といった動き方も効果的ですね。

MAP攻略 渓谷
グレートキャニオン

12月初旬より戦場移動となった、グレートキャニオンのマップを解説する。この戦場は原作第6話『ガルマ出撃す』で、お目見えとなった、ジオン軍が制圧した北米大陸にある渓谷だ。

マップの広さはニューヤークより狭いものの、高低差が大きい上、障害物が多く並んでいるため、移動が難しいのが特徴。

このマップは左右対称になっているのが最大の特徴。中央には多くの岩場が連なり、マップ南側には巨大な水辺、北側の岩場の下には、拠点への近道となる洞窟が用意されている。敵側へ攻め込むには、高い位置にあり障害物の多い岩場、拠点への最短ルートだが地形が狭く乱戦は必至となる洞窟、低い位置にあり移動に支障が出る水辺の三つの進攻ルートがある。

[illegible]える。敵の位置が把握しにくいので

注目ポイント① 高台

両軍の拠点近くとなるこの地点。戦闘開始直後はこの地点よりやや中央寄りの位置でスタートする。多くの岩場が連なっているため、移動する際にジャンプを多く使うので、着地を狙われやすい。また、岩場は敵機の砲撃を防ぐ盾や、中央の山へ向かうための足場として使う。

なお、この地点は見晴らしがいいので、狙撃機体が陣取るには格好の位置。ここを中心に敵機の動きを偵察し、スキあらば狙撃しよう。逆に攻め込む側は、この付近で狙撃機が待ち構えていないかを注意したい。

高低差が激しいので、中距離支援MSも活躍しやすい。一方的に集中砲火を浴びせよう。

狙撃機体は拠点手前の[illegible]待ち構え[illegible]敵を迎撃できる

注目ポイント② 洞窟・水辺

洞窟内はT字型の通路となっており、拠点手前から敵拠点手前までと、水中に道が続いている。洞窟内の通路は非常に狭いため、敵機と遭遇した際は必然的に戦闘を避けられない状態になる。また、攻撃も避けづらいので、乱戦になりやすい。

水辺は拠点に近付くにつれ浅瀬となり、中央の地点が最も深くなっている。水中に入ると視界が悪くなり、MSの移動性能が低下するといった特徴を持つ。また、キャノン砲Dなど、当たると燃える効果を持つ武器をくらっても、水に入れば効果は消える。

洞窟の中は狭いので、激しい戦闘になりやすい。単機での行動はなるべく避けたい場所だ。

アッガイ、ゴッグ、ズゴックの水陸両用MSは移動性能の低下は無い。主役となる戦場だ。

グレートキャニオンでの戦術

地形の差は無いものの、MSの得手不得手があるので戦略に違いが生じる。力押しの連邦か？　局地戦を制するジオンに利があるか？

連邦軍守備重視の一例

ジム・スナイパーカスタムを拠点手前の右側にある高台に配置し、正面から近付いて来る敵を狙撃。さらに近付く敵機を、陸戦型ガンダム（ジム頭）とガンキャノンで砲撃し、逃げそうな敵を陸戦型ガンダムが落とす、といったパターンに持ち込むのが理想。陸戦型ガンダム（ジム頭）にはミサイル・ランチャー、ガンキャノンにはスプレー・ミサイルAを装備させておき、洞窟内から進攻する敵も迎撃することを視野に入れておこう。

陸戦型ガンダムは遊撃機として前線を動いてもらう。高ダメージを出してほしいので、コストは高いがビーム・ライフルを装備するのもアリか？

近	陸戦型ガンダム
中	ガンキャノン
中	陸戦型ガンダム（ジム頭）
狙	ジム・スナイパーカスタム

ジム頭のミサイル・ランチャーは連射が効く。洞窟内から来る敵機をハチの巣にしてやろう。

狙いと対策

○狙い

・ジム・スナイパーカスタムは洞窟以外に居る敵を狙撃
・中距離支援機体は洞窟を視野に入れつつ支援射撃をする

○対策

・岩場の陰を利用し、狙撃、中距離支援機の砲撃をしのぐ
・近距離戦型MSを多めに出し、接近戦で有利な状況を作る

ジオン軍守備重視の一例

ザクタンクにはキャノン砲Cを装備させ、前方の広範囲に弾幕を作ってもらいつつ、障害物越しに攻撃が可能なズゴックで射撃すれば、マップの中央をほぼカバーできる。そこでHPを消耗させ、遊撃部隊のドム・トローペン、アッガイで撃墜する、といった流れが理想。

ドム・トローペンはラケーテン・バズを装備。洞窟内から進攻する敵機へ砲撃できるようにしておく。アッガイは機動セッティングで機動力を上げつつ、機動力の低下しない水辺を中心に動き回り、HPの少ない敵機に襲い掛かろう。ザクタンク、ズゴックは中央、ドム・トローペンは岩場、アッガイは水辺寄りで動く、といった陣形を取ろう。

格	アッガイ
近	ドム・トローペン
中	ズゴック
後	ザクタンク（キャノン砲C）

ズゴックとザクタンクのキャノン砲Cで弾幕を展開。接近される前にHPをケズろう。

狙いと対策

○狙い

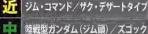
・ザクタンクとズゴックで中央のフィールドを集中砲火
・ドム・トローペンは援護と洞窟から進攻する敵を迎撃

○対策

・洞窟の中に入ってしまえばズゴックやザクタンクを無力化できる。洞窟から強引にゴリ押しするのが有効

攻めるなら拠点をたたく！

ちまたでは格、近、中で4機といった編成が多く、これらの編成でぶつかり合うと、拠点近くで守りを固めた側が大きく有利。1機撃墜した側が守りに徹すると、崩せないのが現状だ。これを打破するのが対拠点攻撃の武装を持ったMSだ。主に活躍するのは射程の長いガンタンクやザクタンクのキャノン砲B装備。この装備はMS戦だとほぼ無力なものの、拠点に対して絶大な攻撃力を持つため、拠点防衛の布陣を崩す事が可能。

拠点破壊に成功すれば、敵軍のコストゲージを1/4減らすことができ、拠点修復中はMSのHP回復も不能。一気に攻め倒すチャンスとなるぞ。

格	ジム・寒冷地仕様／グフ
近	ジム・コマンド／ザク・デザートタイプ
中	陸戦型ガンダム（ジム頭）／ズゴック
後	ガンタンク／ザクタンク

洞窟から出た後、正面の岩をジャンプで越えて赤ロック。その後は洞窟内で砲撃可能。

狙いと対策

○狙い

・タンクをほかの3機が護衛しつつ、拠点を落とす。拠点破壊後は自軍拠点へ戻り、防衛戦をしよう

○対策

・近距離戦機体or近接格闘機体を合わせて3～4機組み込む。3機の場合は狙撃機体を入れ、タンクを迎撃する

連邦軍

連邦軍の機体は正面に弾を飛ばす武器が多いので、洞窟内から全軍で進攻するのがオススメ。敵軍にズゴックやザク I・スナイパータイプが居た場合、これらの機体の攻撃をほぼ無効化できるので、進軍が楽になる。ガンタンクは洞窟を出たらジャンプで拠点を赤ロックし、洞窟の中に下がりながら砲撃を開始しよう。

ジオン軍

ジオン軍の場合は、ズゴックが中央の山岳地帯でも障害物越しに攻撃できるので、洞窟の上から進攻するのが有効。ザクタンクは中央にかかる、アーチのような岩場を登っていき、洞窟の上にある砲撃ポイントに向かおう。ズゴックが前方に弾幕を張り、グフがザクタンクの護衛、ザク・デザートタイプが援護すること。

すべてを見直し 新ダンジョンを制覇せよ

Quest of D Ver.3.01 王国の守護者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル+アナログレバー+4ボタン
■バージョンアップ日：2006年11月24日(稼働中)
■使用基板：Chihiro™
Text：真瑠世

EVENT スコアアタックスケジュール

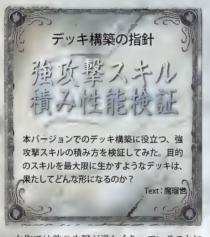
期　間	1/8 (月)～1/14 (日)	1/8 (月)～1/14 (日)
内　容	第2回スコアアタック　シングル	第2回スコアアタック　マルチ
場　所	普遍の契、黒騎士の挑戦、宵闇と暁闇	劫の足枷
ルール	ダンジョンのハイスコア合計値を競います	ギルドの上位5人の累積スコアを競います

今回は、デッキ構築に役立つデータや本シナリオ最終ダンジョン攻略をはじめ、新参冒険者必見の通信攻略など多彩な内容でお届け。新バージョンに慣れながら、新たなチャレンジをしてみよう。

デッキ構築の指針

強攻撃スキル積み性能検証

本バージョンでのデッキ構築に役立つ、強攻撃スキルの積み方を検証してみた。目的のスキルを最大限に生かすようなデッキは、果たしてどんな形になるのか？

Text：魔瑠世

本作では敵の攻撃が激しくなっていることに伴い、連係スキルよりも強攻撃スキルの重要性が高いことは間違い無い。ここでは強攻撃スキルに絞って、デッキ構築後の初期STRを50に設定してダメージを検証してみた。1枚→1枠へのダメージ上昇率を仮に100とすると……、

- **1枠最大積みの効率が非常に高い**
- **1枠積んだ後は1枠で50しか上昇しない**
- **連係スキル2枠で強攻撃スキル1枠分※**
- **ダッシュ攻撃スキル1枠で強攻撃スキル1枠分※**

※コモンスキルは別で上昇率が高め

ということが分かった。なお、2枠にした場合に50の上昇率を得られないスキルが存在した。下表で積み上昇率が×になっているものがそれで、モーションがコンパクトなスキルは積み上昇率が悪い傾向にある模様。これらをすべて考慮しつつカードのパーマネントを考えた場合、特にDEXが上昇しない強攻撃スキルは連係スキルで補強するのが有効になる。また、ダッシュ攻撃スキルもスキル欄（最大で八つ）の枠の消費を抑える点において優秀なことが分かるだろう。

●同STRでのデッキ別ダメージ目安

※下表で積み上昇率が"○"のスキル

※下表で積み上昇率が"×"のスキル

<強攻撃スキル　積み枠によるダメージ変化>

	職業	レアリティ	使用武器攻撃力	1枚　※は2枚	1枠最大積み	2枠最大積み	1枠+連係2枠	1枠+ダッシュ攻撃1枠	積み上昇率
スレッシャーテイル	全職業	UC	80	145	163	172	174	174	×
クラウドブレイカー	全職業	UC	73	132	150	159	161	—	×
ブロードビート	全職業	UC	71	127	144	153	155	—	×
ハードブレイカー	全職業	UC	85	307	350	371	371	371	○
ワイルドスマッシュ	戦士	UC	80	※238・73	266・119	284・133	284・133	—	○
ロックブレイカー	戦士	UC	69	187	214	227	230	—	×
グランドブレイカー	戦士	UC	89	287 (383)	326 (435)	346 (461)	346 (461)	346 (461)	○
ビートダウン	戦士	UC	94	102・136	115・153	121・162	121・162	—	○
ライトニングランサー	戦士	R	73	※151・182	169・208	181・225	181・225	—	○
デッドエンド	戦士	R	94	282	318	336	336	—	○
ダブルドラゴン	騎士	R	84×2	92・77	105・87	111・93	111・93	—	○
ハードスラッシュ	戦士	C	89	256 (367)	313 (450)	342 (491)	330 (475)	—	○
ウィンドブレイク	戦士	C	89	160	192	209	203	—	○
スパイトブレイカー	僧侶	UC	85	154	175	186	186	—	○
ヘビースタッブ	盗賊	UC	71	240	281	301	301	—	○
ファントムインパルス	魔法使い	UC	78	138	156	165	167	167	×

※()内の数値は最大ため時

QOD3 耳より情報　スキルの枠積みの際の注意点は、そのスキルで最大ダメージを出すにはそのスキル"のみ"を積むのが最適なこと。記事中では、DEXやSTR不足を補うためのデータを収集した。

上位職RANK、サポートジョブのレベルアップ効果

上位職

レベル	レベルアップ効果
Lv.1	専用習得スキルLv.1が使用可能
Lv.2	専用習得スキルLv.2が使用可能
Lv.3	専用習得スキルLv.3が使用可能
Lv.4	専用習得スキルLv.4が使用可能
Lv.5	得意武器の適正値限界突破 +2%
Lv.6	得意ステータス上限突破 上限2アップ
Lv.7	パラメータボーナス+1
Lv.8	得意武器の適正値限界突破 +1%
Lv.9	パラメータボーナス+1
Lv.10	得意ステータス上限突破 上限3アップ
Lv.11	パラメータボーナス+1
Lv.12	得意武器の適正値限界突破 +2%
Lv.13	パラメータボーナス+1
Lv.14	得意ステータス上限突破 上限5アップ
Lv.15	パラメータボーナス+1

サポートジョブ

レベル	レベルアップ効果
Lv.1	Dフォースカードのコモンスキル使用可
Lv.2	消費、威力補正緩和
Lv.3	武器防具補正緩和
Lv.4	消費、威力補正緩和
Lv.5	職業に応じたパラメータアップ
Lv.6	武器防具補正緩和
Lv.7	消費、威力補正緩和
Lv.8	武器防具補正緩和
Lv.9	職業に応じたパラメータアップ
Lv.10	Dフォースカードのアンコモンスキル使用可
Lv.11	消費、威力補正緩和
Lv.12	他職業スキル　パーマネント補正緩和
Lv.13	消費、威力補正緩和
Lv.14	他職業スキル　パーマネント補正緩和
Lv.15	消費、威力補正緩和

[illegible]

ルビーの原石カードについて

次にルビーの原石の価値を検証してみた。強攻撃スキル2枠（初期STR50）と、強攻撃スキル1枠+ルビーの原石1枠で検証し、後者はSTR50から強攻撃スキル1枠分のSTRパーマネントを引いた状態で、ルビーの原石を投入してみた。つまりスパイトブレイカーの場合、前者はSTR50、後者はSTR63で検証した結果になる。

結果を見ると、武器スキルがコモンスキルの場合は1枠では同等のダメージを得られなかった。しかし枚数を考えれば、同等以上の効果があることが分かる。一方で強攻撃スキルの大半を占めるアンコモンの場合、ハードブレイカー以外はすべてのスキルでルビーの原石を入れた方がダメージアップにつながった。カードのパーマネントでSTR以外も上がる場合は、必要なDEXを稼いだ後にルビーの原石を入れよう。レアスキルの場合は4枚のルビーの原石では効果が薄かったが、6枚まで積めば効果抜群。

このように、ルビーの原石カードはデッキへの投入価値が高いが、問題となるのはSTRの最大値。エルフの場合はほとんど要らないだろう。

●ルビーの原石によるダメージ変化

	STRパーマネント	2枠積み	1枠+ルビー1枠分
スパイトブレイカー	5	186	190
ハードブレイカー	10	371	369
グランドブレイカー	8	346 (461)	348 (464)
デッドエンド	8	336	340 (327)
ハードスラッシュ	10	342 (491)	330 (474)

※デッドエンドの()内はルビー4枚積み時

POINT

- ●ハードブレイカー以外はルビーの原石推奨
- ●STR上限値に注意しよう

補助系魔法について

続いて、補助系魔法について検証してみた。こちらはSTR50で補助系魔法を使った状態を計測。その結果は右表にある通りで、補助系魔法を1枚入れるなら1枠分の方が効率がいいことが分かる。武器スキルの代わりに補助系魔法を1枠最大積むことで、スキル欄の圧迫を防げるとともに効果時間の延長を図れることが重要だ。

●補助系魔法によるダメージ変化

	2枠+ソング オブ バトル1枚	1枠+ソング オブ バトル1枠
スパイトブレイカー	251	253
	2枠+コンセントレーション1枚	**1枠+コンセントレーション1枠**
グランドブレイカー	449 (599)	446 (595)

POINT

- ●補助系魔法はなるべく1枠積む
- ●効果時間が長いので使いやすい

注意点

補助系魔法も2枠目以降は1枚から1枠の効果上昇量が半分になってしまう。攻撃力上昇、効果時間ともに半分になってしまうので、非常に効率が悪いといえる。基本的には何枠も積むものではないと考えよう。

	1枠	2枠
コンセントレーション	武器攻撃力+35% 45秒	武器攻撃力+37.5% 52.5秒
ソング オブ バトル	武器攻撃力+40% 50秒	武器攻撃力+42.5% 60秒

SAMPLE DECK

検証結果を元に実際に、サンプルデッキを構築してみた。これが正解というわけではないので、自分なりにアレンジしてみよう。

SAMPLE 1

グランドブレイカー3枠分の威力を確保したもの。バスタースラッシュのDEX上昇がポイントで、4枚で連係スキル1枠分の影響力を持つ優秀なスキルだ。ぜひ入れよう。

SAMPLE 2

ロックブレイカーはDEXが低くても使いやすいスキルなので、STRを重視してみた。回復系を1枚減らしてクロノストライフを入れると、さらにパワー型のデッキになるぞ。

SAMPLE 3

ハードブレイカー2枠分かつDEXを20稼ぎ、大量の回復系を投入したデッキ。バニシングブローは屈指の攻撃発生速度を誇り、攻撃範囲が広く硬直時間の短い優秀なスキルだ。

SAMPLE 4

最高のダメージ効率を誇る&相当な資産が必要なデッキ。圧倒的な火力で素早く敵をせん滅できるため被ダメージが少ないのが強み。劣化が激しく、武器は最低6本必要。

デッキ構築は自分の好みが一番だが、ダメージを上げる際に効率の悪いデッキの組み方をしていないか？をチェックしてみよう。

QOD3 耳より情報 ダブルドラゴンは、右手に装備した武器の特殊能力を得られる、また、敵の攻撃をガードした際は左手の武器が劣化するようだ。武器を装備する際は注意して見ておこう。

魔導書の奪還をかけた最終決戦に挑め！

シナリオ攻略

長きにわたったシナリオダンジョン決戦の地、混沌の要塞を徹底攻略。特殊なギミックこそ少ないが、強者ぞろいの新モンスターに加えて、ボス戦までかなりの長丁場となる。これまで覚えた知識とテクニックを駆使し、魔導書Dを最終ボス・フォルガルから奪還せよ！

Text：伊勢猫

これまで登場したダンジョンギミックの総決算的な混沌の要塞は、スタート直後のルート選択によってダンジョン構成が変化。いずれのルートから回ってもクリア可能だが、2Fの対応属性が変化する点に注意（次ページ参照）！　ハードインフェルノがダメージソースの魔法使い＆賢者以外は、炎耐性を上げての東の塔ルートをオススメしたい。これに加えて、eアイテム欄に余裕があれば毒消し×3個を持ち込んでいこう。

東の塔ルートだと、毒トラップがある東の塔2階を先に回れるため、アイテム欄が無駄にならない。ルームガーダー戦を素早くクリアできるならば、持ち込まなくてもいい。

道中のポイント

SSランク獲得での最重要ポイントとなるのは、長丁場のダンジョン道中を効率よく進めるだけのせん滅力とパターン化。ダンジョン道中だけでなく、対フォルガル戦も長期戦になるため、ボス戦までに回復カードをいくつ残せるかが勝負ともいえる。そのためにも徹底しておきたいのが、ルームガーダー戦スタート時のモンスター配置の把握。厄介なモンスターをスタート直後に撃破すれば、それだけ余計なダメージを減らすことができ、回復カードに余裕が出てくるハズだ。

なお、サブミッションについては、ルームガーダー戦以外のモンスターを無視するとレベル20に到達できないので要注意！　東の塔2階で通路のネクロマンサーやハイサラマンダーを倒して、少し余分に経験値を稼いでおくといい。

「時輪の狭間」と同じジェネレーターは無視してOK。スイッチ操作の邪魔になる場合は、ダウンさせていこう。

各フロアにある破壊可能な壁の裏は、ランダム宝箱の出現候補地。運がよければ回復アイテムが手に入るぞ！

魔導シリーズ入手時は、ルームガーダー戦が増える上にダメージを受けやすい構成なので要注意！

魔導シリーズは無視でOK!?

東の塔と西の塔にある金の鍵は、それぞれ固定宝箱にある魔導の剣（東の塔）と魔導の首飾り（西の塔）の入手に使用する。これらのイベントアイテムについては、神器と違って無くてもクリア可能だ。とはいえ、魔導の剣があるとフォルガル戦が楽になるので、できれば事前にノーマルなどで入手しておきたい。

BOSS フォルガル

回復カードをいくつか残せれば、クリアは決して難しくない。回避重視で安全確実にいこう。

フォルガル戦が始まった直後は、まず始めにメア＆フィモールの撃破と付随したジェネレーターの破壊が最優先事項。これらはダンジョン道中と違って破壊後に復活しないため、一度壊してしまえば復活しなくなる。

ここまでの下準備が整った段階で、ようやくフォルガルと戦闘を開始。基本的な戦闘の流れは、「シャドウ（ボス）召喚→外周を逃げながらフォルガルを攻撃」が基本。一定時間ごとに召喚されるシャドウ（冒険者）は、外周を大きく回れば無視してしまっても構わない。なお、シャドウ（ボス）召喚時以外は、フォルガルがマントを開いたときのみダメージが通る（魔法詠唱時＆シャドウ召喚時）ので、回避に専念したが無難。シャドウ（ボス）によっては長期戦となるが、これが最も安全で確実な倒し方だ。

まずは中ボスとジェネレーターを撃破。フォルガルのインパクト系魔法は常に警戒しておくこと。

魔導の剣を使えば、強攻撃MAXため×2回でシャドウ（ボス）も撃破可能。撃破後はしばらく攻撃し放題だ。

シャドウ（ボス）の召喚中はマントが開いたままに。攻撃チャンスが少ないので、威力重視のスキルがオススメ。

魔導の剣でシャドウを一掃!?

東の塔2階で手に入る魔導の剣は、フォルガル戦のシャドウに対してもダメージを通せるイベントアイテム。基本的に無くてもクリア自体は可能だが、ダッシュ攻撃など1発でシャドウ（冒険者）を一掃できるのは大きなメリット。ただし、装備時にDEXマイナスのパラメータ補正があるので、早めの攻撃を心がけよう。

これ以外にも、シャドウ（ボス）へダメージを与えた際に微量のHP回復効果（約100分の1程度）などの特殊効果もある。

DEXが下がって攻撃スピードが遅くなるので、ダッシュ攻撃は気持ち早めに出していくこと。

QOD3 耳より情報　**フォルガルの攻撃について:**最終フォルガルの通常攻撃は、遠距離だと各種インパクト系魔法（状態異常もあり）or炎弾×5発or雷弾×5発のいずれかを一定間隔で発射。近距離の密着時だと全方位衝撃を繰り出す。これとは別のサイクルで、テレポートやシャドウ召喚の特殊攻撃が存在。召喚モーション以外は一瞬しかマントが開かないため、攻撃する場合はタイミングを計って先読みで出そう。

FLOOR1-EAST

START

オススメ攻略ルート

各塔1階のルームガーダー戦では、センチネルの出現位置に要注意！　東の塔であれば入り口から向かって右奥、西の塔であれば左奥に出現するので、出現直後に背後から攻撃し、範囲石化を撃つ前に倒してしまうこと。

東の塔2階では、各部屋に設置された三つの水晶を破壊することで扉が開く。ルームガーダー戦で手間取ると、「堕ちた英雄」と同様に毒トラップが発動するので注意！　各塔2階をクリアした後は、異なった構成の中ボス戦に突入（後述）。中ボス戦終了後は宝箱のオーブを取って、東の塔と西の塔を結ぶ回廊にある扉へはめてから、西の塔2階に移動しよう。

西の塔2階では左右のルームガーター戦×4回をこなして、奥にある柱スイッチを操作すればOK。手前のルームガーダー戦では、あらかじめトラップを踏んで柵扉の中に入っておき、出現したアークドルイドから倒すのがオススメだ。なお、左右のe回復カード入りの壷が設置された扉は、左右のスイッチ操作で開く仕組み。オススメルートでは無視しているが、中ボス前に反対側のルートを回ることで、両側のe回復カードを手に入れられるぞ！

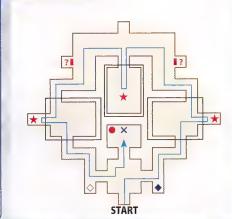
魔法使い系は凍結、それ以外は背後から速攻撃破！　倒し切れない場合は装備やデッキを見直すこと。

東の塔2階のルームガーダー戦は、ネクロマンサーから倒すのがオススメ。

西の塔2階はアークドルイドから撃破。メタルナイト系は後回しにしよう。

凡例

- ★……水晶
- ●……金の鍵
- ★……宝箱
- ▌……破壊可能な壁
- S……玉スイッチ
- S……壁スイッチ
- S……柱スイッチ
- ×……ワープ
- ◆……HP回復の泉
- ◇……MP回復の泉
- ●……eカード回復
- ?……ランダム候補
- □……ルームガーダー
- —……オススメルート

FLOOR2-EAST

FLOOR2-WEST

東西ルートの違いについて　東の塔と西の塔はそれぞれが独立した3階構成で、各塔の中ボス戦→宝玉部屋→回廊→反対側の塔2階へとつながっている。フォルガル戦には、回廊の宝玉扉から行けるぞ！

西の塔 中ボス　フィモール

出現数
- ・カンジャラー×2
- ・アークドルイド×1

フィモール戦では、動きが遅いフィモールを後回しにした状態で、魔法が厄介な魔導士たちを先に倒すのがセオリーとなる。

まずスタート直後は、左右いずれかのカンジャラーを速攻で撃破。後は魔法玉とフィモールの接近に注意しながら残ったカンジャラー＆アークドルイド→フィモールと順番に倒していくと被ダメージが少なくて済む。

あらかじめ左右斜めにレバーを入れておけば、モンスターが動くまでに接近可能。

フィモールは小回りが利かないので、接近されたら斜め後方へ回り込むと楽だぞ。

東の塔 中ボス　メア

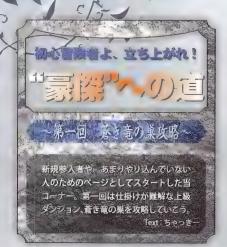
出現数
- ・ミノタウロスサージェントD×1
- ・デーモン×1

遠距離の連続攻撃が厄介なメア戦では、基本的にメアから倒してしまうのがオススメ。ただし、見えないリフレクトマジックが展開されているので、魔法使い系はダウンを奪ってからキャンセル魔法を撃っていくこと。

なお、中ボスはいずれも紫オーラは見えないが……ある程度HPを減らすと、ダウンしなくなる上に動きが早くなるので注意！

攻撃魔法が使える場合は、左奥のミノタウロスサージェントDから倒すと簡単だ。

メアは白弾×3か黒弾を避けて接近→ダウンを奪っていこう。

QOD3 耳より情報　**シャドウ（ボス）の種類と対処:**フォルガルが召喚するシャドウ（ボス）は、ワイバーン／エルドワイバーン／ブラックドラゴン／ブルードラゴン／魔竜バロル／イフリート／グレーターデーモンのいずれか。中でも厄介なのが体格の大きなドラゴン系のシャドウ（ボス）で、ブレス攻撃を出されると逃げ切れないこともしばしば……。ドラゴン系が召喚された場合は、攻撃よりも回避に専念しよう。

全国協力で蒼き竜の巣をプレイするときは、いくつかの"お約束"を知っておく必要がある。まず一つ目は、常に"二手に分かれて進む"こと。各フロアには左右への分岐ルートがあるので、4人の場合は2対2に分かれて攻略しよう。1対3では、一人になったプレイヤーが苦しくなってしまうぞ。そして二つ目は、"飛び道具を持ち込む"こと。先に進む扉を開けるために、柵の向こうにいる敵を倒さなければならない場面があるからだ。戦士はイーグレットや盗賊の斧など、Ⓖ＋Ⓐで投げられる武器を持ち込みたい。

ボスはブルードラゴン。全身凍結は、全方位攻撃（Ⓖ＋Ⓐ＋Ⓥ）をしながら接触すれば、その後も普段通りに攻撃できる。前足を高く掲げるポーズが、全身凍結の合図だ。

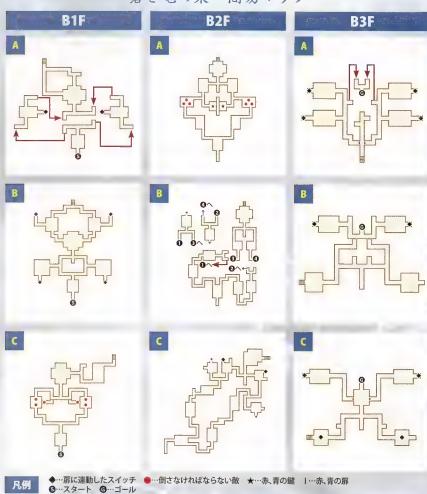
蒼き竜の巣　簡易マップ

凡例　◆…扉に連動したスイッチ　●…倒さなければならない敵　★…赤、青の鍵　Ⅰ…赤、青の扉　Ⓢ…スタート　Ⓖ…ゴール

B1F

パターンAは左右二カ所、Bは四カ所のスイッチを操作して先へと進む扉を開く。いずれのスイッチも、分岐後のルームガーダー戦が終わると操作できるようになるので、忘れないように。

特殊なのがCのパターン。ここは、途中にいるオークF、柵の向こうにいるコカトリスが扉を開くスイッチになっている。1体も残さず、すべて倒そう。コカトリスはマップ中央付近にあるスイッチでワナを作動させて倒す手もあるが、運が悪いと時間を大きくロスしてしまう。なお、敵を残してマップ上部に進んでしまったときは赤のワープへ。スタート地点に戻れる。

柵の向こうのコカトリスは、飛び道具で倒す。僧侶、魔法使いは魔法、盗賊はナイフ投げを使おう。デッドエンドなども当てられるが、思わぬ反撃を受けることもある。

B2F

次のフロアで使う赤、青の鍵を手に入れるのがこのフロアのポイント。パターンBは、入るワープさえ間違えなければスムーズに手に入る。左ルートを進んだ場合は右ワープ、右ルートを進んだ場合は左ワープと覚えておこう。

A、Cのパターンは、鍵のある部屋への扉が逆のルートにあるスイッチで開く仕組みになっている。スイッチを押し忘れると逆ルートを進んだプレイヤーに迷惑がかかってしまうので要注意だ。パターンAは途中の部屋にいるファイアーゴーレム、トロル、ダークマジシャンがスイッチになっているので、忘れずに倒すこと。

鍵のある部屋への扉が開かないときは、マップを見て逆ルートを進んだプレイヤーの動きをチェック。スイッチを押していないようなら、最後の赤ワープで戻るしかない。

B3F

前のフロアで入手した鍵を使い、先へと進んでいく。赤の扉は左ルート、青の扉は右ルートにあるので、持っている鍵の色に応じて進もう。鍵を持っていないプレイヤーは、2対2に分かれることを考えて進行ルートを決定する。

もちろん、そのほかのスイッチも重要。パターンAは四カ所、BとCは二カ所あるぞ。Cの右下のスイッチは、一人だけが押しに行ってもいい。

なお、パターンAの最後の扉は、三つの床スイッチを素早く踏むことで開く。失敗した場合はいったん中央に戻ってスイッチから離れ、扉のランプがすべて消えてから再挑戦しよう。

パターンAの最後の扉に注意。三カ所の床スイッチが扉に連動しているので、素早く連続で踏もう。一度失敗すると、すぐには再挑戦できない。中央でしばらく待つこと。

QOD3 耳より情報　**蒼き竜の巣補足：**部屋の手前のスイッチが、出口の扉にも連動している場所がいくつかある。「モイ・トゥラの攻防」や「虚空の神殿」にあるものと同じ仕掛けだ。通り抜けるには、手前のスイッチを操作した後、スムーズに出口まで行かなくてはならない。部屋を通過した後にほかのプレイヤーがまだ来ていないなら、出口にある床スイッチを踏み、扉を開けておいてあげよう。

特殊通り名を入手せよ

通信ダンジョンシングルプレイ 攻略の指針

本バージョンから、最上級ダンジョンをシングルプレイで中央ボスをノーコンティニューで制覇すると通り名を獲得できるようになった。D.NET→カード情報→通り名設定→特殊通り名で確認できるので、これを機に6ダンジョン制覇にレッツチャレンジ！

Text：真瑠世

多対1の戦闘に慣れる

通信ダンジョンを一人でプレイするときに問題になるのが、ルームガーダーで複数の敵を一人で倒さなければならない点。多対一の戦闘に不慣れな人は一体を攻撃中にほかの敵から攻撃をくらってしまい、ようやく切り抜けたとしても時間がかかって中央ボスの扉が開かない……。

まず多対一では、頭数を減らすのが最優先。体力の少ない敵を出現と同時に瞬殺すること。次に視点を中央側へ向けるということ。簡単なのはダッシュ攻撃→武器キャンセル→レバーを逆＋ボタンで視点を中央へ向ける方法。目の前の敵はダッシュ攻撃でダウンしているので、反撃を受けずに視点を中央へ向けられる。これを意識するだけで、多対一の戦闘がグッと楽になるぞ。

持っていると便利な高性能アイテム

ドラゴンアーマー◆3　エーテルアミュレット

忘却の神殿

難易度 D

通り名：忘却を切り拓く者

有効アイテム：地図、ギャザーブーツ、エーテルアミュレット、スネークヘッド

ランダムマップ5階層→ルームガーダー→ドラゴンゾンビという流れで、ランダムマップで苦戦をすると中央が難しい。逆に、ランダムマップを抜ければ後は楽なので、ここで補助系魔法を使う方が賢明。ドラゴンアーマーとウイングシールドでAGIを上げるといいぞ。

ランダムマップが山場になる。ミノタウロスコマンダーは特に厄介なモンスターなので、できれば補助系魔法に頼りたいところ。ドラゴンゾンビ戦ではグールから優先して倒すといいぞ。

白夜の王

難易度 D

通り名：孤高の白夜王

有効アイテム：地図、アイスアーマー、ギャザーブーツ、ハードインフェルノスクロール

宝玉の問題があるので、基本的にはフロア4経由で進もう（ダークマジシャン優先で）。フロア2以降は固定マップなので、フロア1のランダムマップで長いマップを引いたときは、フロア2以降をしっかり練習だ。ボスは、高火力なら燭台を灯さなくてもダメージを通せる。

フロア4の立ち回りがタイムに影響しやすい。まとめてバッサリ斬れれば時間がかからないので、ミノタウロスサージエントの突進をうまく誘導しよう。もちろんダークマジシャンが最優先だ。

悠久

難易度 S

通り名：悠久を語る者

有効アイテム：地図、アイスアーマー、エーテルアミュレット、ウイングシールド

ランダムマップ7階層＋ブルードラゴンという構成で、制限時間は10分。ランダムマップの部屋数が1～2個のパターンを何度か引くことと、ミノタウロスコマンダーDを絶対に引かないことが重要。運が悪いとフロア7すらたどり着けず、運がいいと1分以上残してクリアできる。

運がすべてといっても過言ではないダンジョン。1フロアの平均部屋数は3だが、7フロアすべて部屋が三つだと、かなり絶望的。部屋数が少ないマップ＋強敵に巡り会わない運が試されるぞ。

堕ちた英雄

難易度 C

通り名：英雄の名を継ぐ者

有効アイテム：ドラゴンアーマー、サンダーアミュレット、トパーズ

前バージョンでやっていた人には簡単だが、初トライの人にはかなり歯ごたえがあるダンジョン。フロア3までは3パターンから選出、3連ルームガーダーとなっているので、完全にパターンにすることができる。ボスはAGIが35程度あれば、ほぼすべての攻撃を回避できるぞ。

道中は完全パターン、ボス戦も攻撃をほぼ回避できれば、後はスキに反撃を狙うだけだ。ボスの体力が多いので、どこで仕掛けるかが最重要。白騎士を早めに沈めることを最優先に考えよう。

劫火の魔龍

難易度 A

通り名：劫火を払いし者

有効アイテム：ドラゴンアーマー、エーテルアミュレット、ソルアミュレット

フロア3は各部屋で相手にする敵の数が多くパターンになりにくいが、多対一の戦闘の上達には持ってこいのダンジョン。中央を目指す場合回復系がほぼ皆無なので、エーテルアミュレットがあるとかなり楽になる。ルームガーダーは2回ともほぼ内容が一緒なので、パターンを作ろう。

ルームガーダーは、ドラゴンアーマーで防御力を上げた状態ならごり押しでもいい。写真のようにグランドブレイカーを当てれば、タイムを大幅に短縮できるぞ。後はフロア3の立ち回り次第になる。

時輪の狭間

難易度 B

通り名：星の車輪

有効アイテム：ドラゴンアーマー、エーテルアミュレット、ソルアミュレット、透明薬

フロア3が中央部屋でレバーを引くパターンだと、中央到達が楽になる。中央ボスはコアを3～4ターンで倒せたとしても、開始時にENが満タンでないと厳しい点に注意。ミニマップを見つつ、背後方向から攻撃しよう。暗殺者、司教ならば最長パターンでも中央へ到達しやすい。

司教ならセレニティ＋エウレカでルームガーダーが楽になる。暗殺者ならブロードビート＋アクセラレーター!!、騎士はフローレスで接近戦を耐えよう。フロア3がレバーパターンなら、中央はすぐそこだ。

QOD3 耳より情報

時輪の狭間補足：ランダム宝箱のEN回復系や、青い鍵があると楽になるのは間違い無いが、回収の時間はロスになる点に注意。青い鍵を回収する程度にとどめて、足りない分はeアイテムで持ち込んだ方が無難だ。また、フロア3で10個のジェネレーターを破壊するパターンが来たとき用に、透明薬を二つ程度持っていこう。トラップはもちろん、敵も無視できる。

今回攻略するステージではさらに敵機からの攻撃は強力になる。避け方を洗練させていき、後半戦に備えていくぞ！

アフターバーナークライマックス
■メーカー：セガ
■ジャンル：フライトシューティング
■操作方法：アナログ操縦桿＋2ボタン＋スロットルレバー
■発売日：2006年10月中旬（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

Text するする

敵の攻撃をかいくぐり、ターゲットを追跡せよ！

ステージ5終了までにミスをしたり、撃墜数が少なく星が四つ未満だった場合、通常の6面となる。その場合ここで紹介している内容と変わる部分がある。その部分は、【前半】砲台からの攻撃が無くなる。【中盤】分岐を右に進んだ場合、敵機が出現しなくなる。【後半】艦艇が減り、攻撃が弱まる。変わらないのはターゲットを逃がさないためにアフターバーナーを2回以上点火させることだ。

ステージ5終了時までにノーミスで進んできたり、撃墜数が多く星四つ以上で6面に到達すると、敵の攻撃が激しいステージ6Sになる。通常6面同様地形が障害になるが、ターゲットを逃がさないようにアフターバーナーを点火し、高速飛行をしながら敵の攻撃を避けて進もう。後半の艦艇が多く出現する部分では、展開を楽にすべくクライマックスモード（以下CMM）を作動させよう。

ポイント攻略

ポイントA　炸裂弾を低空飛行で避けよう！

スタートしたら地形に沿って低空飛行し、炸裂弾の爆風の届かない空間を素早く見付け、ダメージを受けないようにすること。

ポイントB　ここでターゲットが出現する！

ここでターゲットのステルス爆撃機が出現する。見失わないようにアフターバーナーを点火させて速度を上げて追い掛けよう。

ポイントC　地形に注意し、分岐を左へ！

左側の山肌に砲台が3台ある。山に接触しないよう上昇しながら、三つある砲台の一番左側にある砲台を速攻で撃破。その直上を通過して分岐を左に入っていく。

ポイントD　右寄りを低空飛行して爆風を避けろ！

狭い谷間で炸裂弾が爆発している。低空飛行しながら右寄りを飛びつつ、確実に爆風の隙間を抜けていくこと。

ポイントE　低空飛行で攻撃を避けろ！

ここではバルカン砲などの攻撃を受ける。その砲台を速攻撃破しようとすると高度が上がり、逆に攻撃を受けやすくなってしまう。低空飛行でやりすごせば安全だ。

ポイントF　横に逃げて攻撃をかわして行こう！

ここでは砲台のみならず、艦艇からも攻撃されるのでダメージを受けやすい。大きく横方向に逃げて切り返そう。CMMを使って一掃してもいいだろう。

ポイントG　アフターバーナー点火して逃がすな！

ここで再びアフターバーナーを点火してターゲットとの距離を詰めておけば、ステージ7開始直後に撃墜することも可能だ。

最後の炸裂弾は左下に逃げて避けること。

マップ上の記号：■……AAA（1000点）、■……シップS（2000点）、■……NSAM（1000点）、□……ASAM（1500点）、■……シップL（3000点）、▼……CH-47D（1000点）、▼……F/A-18E（2000点）、▼……ステージターゲットB-2A（Secret）、▼……AV-8B（800点）、▼……AH-64D（800点）、▼……F-15E（1500点）、▼……F-14D（1500点）、◆……ミサイル弱、○……炸裂弾

ロックオンができないターゲットをガンで撃破せよ！

STAGE 7 Vertical Hot Air 渦巻く熱風

ステージ6(S)の得点計算がされている途中からアフターバーナーを点火させていれば、ステージ7開始直後にターゲットに追い付ける。前方から出現する敵の攻撃を受ける前に、できるだけバルカンを撃ち込んでダメージを与えよう。

ただし、ターゲットを追いかけ回すのに気を取られ過ぎると、ほかの敵機の攻撃に気付きにくくなるので注意しよう。ターゲットは大きく蛇行するので、正面に戻ってきた時のみバルカンを撃ち込むようにするといいだろう。

ワンポイント攻略

ポイントA　ターゲットにバルカンを撃ち込め！

スタート前からアフターバーナーを点火させていれば、ターゲットに追い付きバルカンを撃ち込める状況を作れる。

ここの4機×2、2機×2は、中央で小さく旋回して避けるか、CMMで一掃してしまおう。

ポイントB　最強ミサイルを撃たれる前に撃墜！

右寄りに4機編隊が出現する。3機は通常のミサイル攻撃なので、旋回すれば簡単に避けられるが、一番左を飛ぶF-14Dは追尾性能が非常に優れたミサイルを撃ってくる。撃たれる前に優先して撃墜すること！

カーソルを中央やや右寄りに置いておき、4機編隊の出現と同時に一番左の敵機を撃墜しよう！

ポイントC　アフターバーナーで攻撃を回避！

後方から出現するA-10A編隊は中央付近でも避けられるが、より安全に切り抜けたければ、ポイントのF-14Dを撃破したら左へ移動しつつアフターバーナーを使おう。スピードで振り切ることができる。

加速しA-10A振り切れば確実にA-10Aの攻撃を受けなくて済む展開にすることができる。

ポイントD　ホーミングミサイルを避けろ！

後方からB-52Gが出現。追い抜かれて後尾からのバルカン砲を撃たれると危険なので、速攻で撃墜しよう。その後、後方から追尾ミサイルが出現。操縦桿をいずれかの方向に押し込みつつ減速し、当たる直前に逆方向に切り返せばミサイルをやりすごせる。

ポイントE　右のB-52Gは無視してOK！

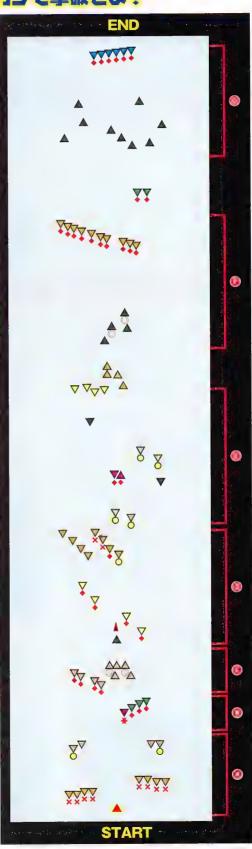
右側にB-52Gが出現する。これを狙いにいくとF-14Dの攻撃と、A-10Aの炸裂弾が避けにくくなる。ここは左側に逃げて攻撃を回避しよう。左側に出現するB-52Gは、即座に撃破すれば周囲の敵機を誘爆させられるぞ！

ポイントF　B-52G編隊は残さないように！

B-52G編隊からの後部バルカン砲は大きなダメージにつながるので、速攻で撃墜すること。だがそれに気を取られると前方の大編隊からの攻撃をまともに受けるので、ある程度撃墜したら前方の大編隊をCMMで一掃してから、残りのB-52Gを撃墜しよう。

横一列で10機編隊が出現。カーソルを素早く横に動かしてCMMで一掃し、残りのB-52Gを撃墜！

ポイントG　B-52G大編隊も早めに一掃！

後方からB-52Gの大編隊が出現。その後、前方からミサイルを撃ってくる編隊が上空から出現する。前方からのミサイル回避を意識し過ぎてB-52Gを撃ちもらすと、後部バルカン砲の集中砲火を受けることに。できるだけ早く一掃して、ダメージを受けないようにすること。

マップ上の記号：▼……ステージターゲットB-2A（Secret）、▼……F/A-18E（2000点）、▼……A-10A（1000点）、▼……F-14D（1500点）、▼……F-4E（800点）、▼……F-15E（1500点）、▲……追尾ミサイル（1000点）、▼……B-52G（2000点）、▽……F-5E（500点）、▼……AV-8B（800点）、◆……ミサイル弱、✖……ミサイル強、◯……炸裂弾、✸……必殺最強ミサイル、◎……投下爆弾

執拗な敵の攻撃から遊軍機を守り切れ！

STAGE 8A
Innocent Land
汚れを知らぬ土地

緑豊かな田園風景が広がる大地。地平線から天に昇る虹の橋が印象的な空を作り出している。

ステージ7終了後の分岐選択で8Aと8Bが選べる（8Aを選んだ場合はステージ9もAルートになるが攻略は次号）。

8Aはターゲットが10機以上出現する。その内8機以上を撃墜するとミッション成功となるのだが、ターゲットは友軍機を撃ち落とそうとしており、もし友軍機が墜とされるとターゲットではなくなってしまい、ミッションクリアが難しくなる。友軍機を撃ち落される前に速攻で撃墜しなければならない

ワンポイント攻略

ポイントA　ターゲットを撃墜し、友軍機を救え！

序盤の敵機は全滅させてもいいが、ここは無理に撃墜を狙わず中央付近で旋回し、自機の位置を大きく変化させないようにしよう。こうすることでターゲットが出現した際に、素早くロックオンできる体勢を作れる。後は確実にターゲットを撃墜するだけだ。

ポイントB　速攻でロックできるなら撃墜もOK！

敵機は編隊で出現するので、ロックオンに時間がかかると攻撃を受けやすく、友軍機を追うターゲットも撃墜が難しくなる。もし編隊を撃墜したいなら、素早くカーソルを動かし、短時間にロックを完了して一掃し、ターゲットを余裕を持って追えるようにすること。

ポイントC　大編隊はCMMで一掃せよ！

敵機が多くなれば攻撃も激しくなり、危険度も増す。その危険度を下げるために、ここはCMMを使って一掃しよう。早めに敵機を処理できれば、続けて出現するターゲットを余裕を持って狙えるぞ！

ポイントD　F-14Dに要注意！

右側に6機編隊が出現。その先頭、一番左に居るF-14Dが強力なミサイルを撃ってくる。ミサイルを撃たれてから避けるのは難しいので、出現前からカーソルを右に寄せ、前方でくるくるとローリングしている姿が見えたらロックオンするようにしよう。

スーパートムキャットにミサイルを撃たれるとまずくらうので、速攻で撃ち落すこと！

ポイントE　ここまでにターゲットを5機は撃墜しよう！

後方から敵機が4機出現するので、左右に逃げ回ろう。その内の2機がターゲットなので、確実に撃墜すること。この後ターゲットは最後の総攻撃時に4機しか出現しないので、ここで墜としておかないとミッション失敗となる。

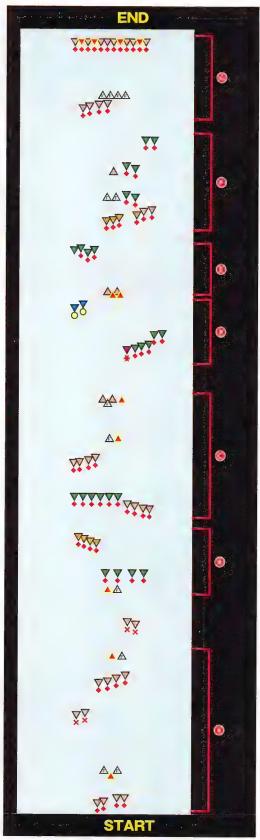
ポイントF　攻撃を避けるために旋回！　旋回！　旋回！

ここは敵機からミサイルを撃たれる上に、後方からバルカンを撃たれる危険地帯。中央付近でミサイルを避けつつ、後方から敵機が出現したらその攻撃回避を最優先にしよう。画面の縁を大きく旋回すればバルカン砲を避けられる。

追尾する敵機の攻撃を小さく避けると、バルカン砲の流れ弾に当たりやすくなるので大きく動こう！

ポイントG　大編隊の一斉攻撃に要注意！

左からの4機による攻撃を避けたら、正面上部に出現する大編隊に対して、カーソルを横に流すようにロックして一掃する。4機居るターゲットを確実に仕留めるためには、撃墜を確認してから一斉攻撃を避けること。

最後の大編隊の中にターゲットが4機。速攻でロックオンできないと逃がしてしまうので要注意！

マップ上の記号：▽……F-15E（1500点）、▼……ステージターゲットF-15E（1500点）、△……友軍機、▼……F-4E（800点）、▼……F/A-18E（2000点）、▼……F-14D（1500点）、▼……AV-8B（800点）、◆……ミサイル弱、✖……ミサイル強、○……炸裂弾、✸……必殺最強ミサイル

峡谷に隠れているターゲットを残らず撃墜せよ！

地形と炸裂弾を避け、多数出現するターゲットを撃墜しなければならないもう一つのステージ8がこの8Bだ。8Aよりもクリアが難しく思えるが、速度を落として地形、爆風を避けられるようにすればミサイル攻撃を受けるポイントは少ないのでかなり楽になる。問題は8Aよりも多く出現するターゲット。そのほとんどはホバーリングしていてあまり動かないが、地形に気を付けながらロックオンするのは意外と難しい。しつこく追うと危険度が跳ね上がるぞ。

ワンポイント攻略

ポイントA　炸裂弾の隙間を抜けよう！

スタートしたら速度を落とし、序盤は地形と炸裂弾の爆風を避けることに徹しよう。爆風はそれほど大きくないので、楽に避けられるぞ。

スタートしたらまず速度を落とすこと。低速にすることで地形と爆風を視認し、確実に避けられるようになるのだ。

ポイントB　爆風の範囲が拡大！　大きく避けろ！

炸裂弾の攻撃が激化し、爆風が占める空間が大きくなる。砲台の反対側に逃げ、爆風と崖の間にできた隙間に移動して抜けよう。

ポイントC　ターゲット出現！　確実にロックオンせよ！

敵機に交じってターゲットが出現。ホバーリングしているので、ロックオンしやすいが、追い過ぎると地形にぶつかるので注意。

かなり派手に爆風がさく裂しているので、早めに砲台の反対側に移動し、崖との隙間に入って行けるようにすること。

ポイントD　速攻ロックオンで安全確保！

続々とターゲットが出現する。素早くロックオンしていかないと、ロックオンが間に合わなくなり画面外に飛んでいってしまうので注意！

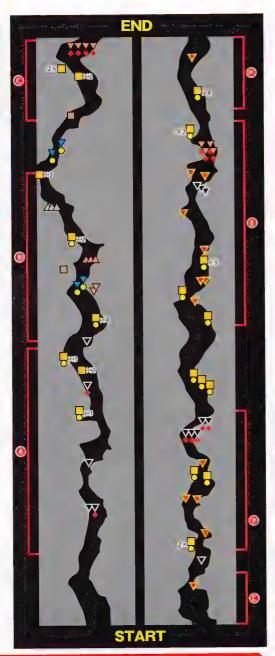
複数のターゲットを追うのは大変！　近くなるとさらに大変になるので、ターゲットが分散する前に撃墜できるようになろう！

ポイントE　ブラインドになる地形に要注意！

地形が蛇行しているためにロックオンが難しい。早めに外側に移動してから旋回して崖の裏側へカーソルを振れるようにしよう。

ポイントF　最後の炸裂弾にも気を付けろ！

右側にある最後の炸裂弾はかなり大きな爆風なので、大きく左に避けよう。遅れると直後に出現する右隅のターゲットを狙えなくなるぞ！

順調にターゲットをロックオンして撃墜して来れるとここらあたりでミッションクリアを達成することができるぞ！

生き残るためのミサイル回避テクニック

ミスを無くし撃墜率を上げると、難度が上がって敵が増えたり攻撃が激しくなったりする。敵を減らして展開を楽にしようとすると、自分のミサイルの排煙や爆風で視界が悪くなり、逆に危険な状態になる。後半は攻撃よりもミサイル避けの技術を身に付けないと生き抜くことができない。避け方をしっかり覚えよう！

ミサイル弱・ミサイル強

一応狙って撃ってくるが、追尾機能はそれほど強くない。発射音を確認した後にレバーを大きく倒しながら旋回すれば安全に避けられる。

必殺最強ミサイル

弾速度が早い！　旋回半径を小さくして素早く避けるか、レバーを倒しつつアフターバーナーを使って速度を上げ、一気にすり抜けよう

マップ上の記号：■……AAA（1000点）、■……QSAMレーダー（2000点）、▼……AH-64D（800点）、▽……F-15E（1500点）、▼……AV-8B（800点）、、▽……A-10A（1000点）、▼……ステージターゲットCH-47D（1000点）、▼……F/A-18E（2000点）、◆……ミサイル弱、○……炸裂弾

新バージョン稼働！ ふたりの旅は続いていく

虫姫さまふたり

■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2006年10月下旬（稼働中）
■使用基板：

Text：伊勢猫（システム、オリジナル攻略）、
京城（マニアックステージ4）

前作で好評を博したウルトラ・モード開放に併せて、より遊びやすい調整が加えられた『虫姫さまふたり Ver1.5』（以下、ふたり）が稼働開始！　今号はマニアック・モードのステージ攻略だけでなく、オリジナル・モードの序盤ステージ攻略、さらに新Verのスコトラ情報&変更点と情報満載!!

より遊びやすくなってリニューアル!!
オリジナル・モード ポイント攻略

前号のステージ攻略を踏まえて、マニアック・モードとの相違点を中心にポイント解説！　新Verになって格段にクリアしやすくなったので、ぜひプレイしてみよう！

プレイ方針と稼ぎの基本

新Verでかなり緩和されたとはいえ、ステージ3辺りから敵弾が目に見えて速いオリジナル・モード。これはプレイ全般にいえることだが、マニアックが「見て避ける」のに対して、オリジナルは「先読みでの移動&切り返し」が大半。移動速度が遅いレコ姫・ノーマルだと、とっさに避けられないケースもあるので頭に入れておきたい。

また、ボムも追い詰められてからでなく、先読みの「決め撃ち」が基本。ステージ2&3でも補充可能なのでミスしやすいポイントで使っていこう。

新Verでもステージ2のジーワエーヴェは弾消し無し。これ以外の弾消しは同じになった模様。

ある意味でオリジナル向きな移動が速いパルム・ノーマル。この機体を選ぶプレイヤーも多い。

稼ぎ①：色の変わり目は我慢!?

カウンタ色に対応したショット&レーザーの使い分けは、色の変わり目が重要。琥珀数が多い通常敵を目印に、回収中は無駄撃ちを避けよう！

出現させた琥珀の回復量を考えて、無駄な敵機を撃たないように注意。通常敵などを目安にパターン化していくといいぞ！

稼ぎ②：無茶な密着は不要…？

密着回収の緑琥珀には、一定の猶予時間がある。また、レーザー中でなければ、自動回収の少し離れた範囲でもOKなので完全密着は不要だ。

新Verになって緑琥珀は取得点が2倍にっ！　また、地上琥珀にも緑琥珀が適用されて、レーザー中の自動回収が可能に。

エリアボスの専用弾幕

ステージ道中に出現するエリアボスは、序盤の弾幕のみオリジナル&マニアック・モード共に似た形状。後半部分の弾幕はモードごとに専用弾幕となるため、モードを変更してプレイをする際は注意が必要だ。とはいえオリジナル・モードの弾幕は、どれも初見で抜けられるレベル。具体的に弾幕が入れ替わるポイントは、以下のようになっている。

基本的に中ボスは後半部分の弾幕が変化していく。

STAGE-1

両サイドの連射弾＋扇状針弾の複合弾幕。基本的に連射弾の脇、扇状針弾の外を回るように避ければ問題無いハズ

STAGE-2

放射状リング弾＋高速3WAY×2の複合弾幕。3WAYが自機狙いなのでリング弾に注意して横方向へ回避しよう。

STAGE-3

4WAY×2＋自機狙い連射弾の複合弾幕。ステージ2同様に連射弾を引き付けて、少しだけ横へスレて回避する

オリジナル STAGE-1 BOSS
恐獣ザウーガ・テイラ

新Verの調整もあって、パルムで苦労せず倒せるザウーガ・テイラ。第1形態については、特にコレといった注意ポイント無し。

第2形態については、2番目の弾幕が完全なオリジナルモード用の専用。とはいえ、常に自機を狙ってアームも動くので、スタート前に画面端へと移動。後は弾速が速い連射紫弾を見ながら、少しずつ反対側の画面端へ向かって横移動し続ければ問題無い。

レーザーを撃ち込みつつ、あまり大きく動き過ぎないのがコツ。アームに撃ち込んでも、きちんとダメージになるぞ。

オリジナル STAGE-2 BOSS
海獣ダーゴ・ガウマリン＆ディオーラ・イーガ

ステージ1ボス同様に、ダーゴ・ガウマリン＆ディオーラ・イーガも各形態ラストの弾幕がオリジナルとマニアックで別に用意されている。また、新Verになって弾幕の形状や性質が若干変化したので気を付けよう。

最も専用弾幕の中で厄介なBについては、扇状紫弾を大きく避けないで、スキ間を抜けた方が安全。自機狙い弾を少しずつ避けておけば、スキ間を抜ける際に苦労しない。

左右いずれかの一方向へ、自機狙い弾を横移動で少しずつ回避。扇状紫弾を抜けたら、次は逆方向へ避けていくこと。

オリジナル・モード専用弾幕

第1形態【A】　第2形態【B〜C】

オリジナル・モード専用弾幕

第1形態【A】　第2形態【B】　第3形態【C】

オリジナル STAGE-3 BOSS
甲獣デニタクス・デニタクス

第2形態Dと第3形態Eは、いずれも弾速が速い関係でミスしやすいポイント。高速で幅の異なった扇状弾を撃つDは、幅の広い方だけを外側に向かって抜けるのが基本。ただし、1回は切り返さなければならないので、サイクルが高速化する前に逆サイドへショットで一気に移動すること。

高速紫弾を見失いやすいEについては、自機のレーザーと重なる弾だけに意識を集中するのがコツ。機体＆タイプによっては無理だが、その場合は自機正面の紫弾を早めに見極めよう。

幅が狭いモノは大きく避けて、幅が広い場合は位置合わせで抜ける。外側へ寄り過ぎると、ワインダーに引っかかるぞ！

ボス正面の位置であれば、軌道が垂直になるので紫弾を見極めやすい。できるだけボスの正面をキープするようにしよう。

第2形態【B〜D】

第1形態【A】

第3形態【E】

STAGE STORY

みんな、もう止め[illegible]！

STAGE 4

漆黒の甲獣王

圧倒的な物量で押し寄せてくる甲獣に押されないためには、とにかく出現即破壊しかない。中型甲獣のギミックを把握し、撃ち込み効率を上げて迅速に破壊していこう。

AREA Ⅰ 強敵ガー・ハガロムへの対処

このステージから出現する甲獣ガー・ハガロムは、ある一定のダメージを与えると半壊状態になり甲獣ガー・コダーモを生み出す。

ガー・ハガロムの中心から横軸をずらした位置をキープしつつ、左右どちらか片側のガー・コダーモだけを確実に破壊していき、レコならAを押しっぱなしにしてガー・ハガロムにダメージを与えていこう。

ガー・コダーモの放射状弾が発射されたのを見てから自機を横にずらしてよけるのがコツだ。後はガー・ハカロムの左右の動きに付いていくようにして撃ち込んでいけばいい。なお、ガー・ハガロムは左右どちらかから出現するので位置を確実に覚えよう。

AREA Ⅱ 連続する弾消し効果で生き延びよう

甲獣ドヴァンナガンジと生み出される甲獣デスヤスデ・ガイン、うたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウは破壊すると弾消し効果が発生する敵。これらの敵に最優先して撃ち込んでいき、弾消しが発生してからほかの敵を処理していこう。なお甲獣デスヤスデ・ガイン出現時は出現場所から前もって画面一番下を甲獣デスヤスデ・ガインの進行方向の真横へ動くと安全だ。

連続で出現する甲獣デンダッガを左右交互に大きく動いて避ける。右端まで画面をスクロールさせ、うたかた防衛装置ヴァーツ・ダウを完全に画面外に消してから一気に左隅まで移動して正面でうたかた防衛装置ヴァーツ・ダウに撃ち込んで破壊しよう。

AREA BOSS 甲獣 ジョラー・ガーマ

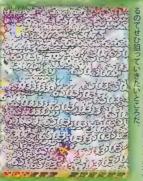
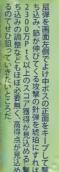
得点 400,000Pts.

開幕から中ボスの上部ぎりぎりに重なり、最初の攻撃が来たら中ボスの上に円を描くように自機を動かして（右の連続写真を参考）、画面下へ下がってそのまま撃ち込んでいこう。その後の攻撃も中ボスの正面をキープして撃ち込めば、節が伸びてくる針弾攻撃でとどめを刺せる。

中ボスに重なるのは最初は怖いかもしれないが、実際はかなり簡単なので必ず実行するように。

写真の位置で待ち弾が発生したら矢印のように移動。攻撃が始まる直前に少し下に下がってもいい。

その後も接近した位置で撃ち込み、次の攻撃が来る前に画面の一番下まで移動して扇弾に備えよう。

扇弾を画面左側でよけ中ボスの正面をキープして撃ち込み、節が伸びてくる攻撃の針弾を琥珀にすれば2300万Pts以上のスコア獲得が見込める。撃ち込みの調整なども必要無く、高得点が見込めるのでぜひ狙っていきたいところだ。

ショットの威力不足が厳しいレコ姫

自機狙いの弾を避けつつ中型機を処理していくのが難しく、押され気味になってしまうので全体的に苦戦を強いられる。そうしても超えられない壁に突き当たってしまったと感じたらノーマル・パルムにしてみるのも一つの手だ。

ショットの威力の高さと移動スピードの速さのおかげでこのステージでは圧倒的にパルムの方が楽になっている。

ステージ4 新出の敵

	名称	得点	種別
	甲獣ノザマッダ	210 Pts.	ザコ
	甲獣ドヴァンナガンジ	25,810 Pts.	通常敵
	甲獣デスヤスデ・ガイン	13,450 Pts.	通常敵
	甲獣ゲーラザン	560 Pts.	通常敵
	甲獣ガミギラー	5,360 Pts.	通常敵

AREA Ⅲ ガミギラーの素早い処理が重要

甲獣テンダッガが連続して出現するため常時左右に切り返して動き、甲獣ガミギラーやうたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウを最優先して破壊していく。目安として画面下3分の1辺りの甲獣ガミギラーを処理したら、うたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウの正面辺りに移動すればいい。また、この際にうたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウ側の画面横端まで一気に移動して敵の狙い弾を誘導し、その後少しずつ画面の一番下を横移動していけば、撃ち込み時間に余裕ができて楽になる。

中央の甲獣ガウマザム幼虫と成虫を破壊したらすぐに左へ。左端から右へ斜めに並んでいる甲獣ガミギラーを順番に壊していき、右のうたかた防衛装置ヴァーツ・ダウを破壊。その後、背景の木の頂上部が黒い空洞になっている場所から甲獣ガミギラーが浮き上がってくるので、なるべく空洞のすぐ下をキープして出現即破壊を心掛けていこう。

AREA Ⅳ スコア稼ぎの重要ポイント

AREA Ⅱと同じように甲獣ドヴァンナガンジと甲獣デスヤスデ・ガインを破壊し、弾消しで安全を確保していくのが基本となる。甲獣テンダッガの自機狙い弾も少しずつ動いて避ければよく、画面右下隅、または左下隅へ移動して甲獣ドヴァンナガンジへの撃ち込みを最優先しよう。なお、ここで弾を琥珀に変えていくと点数効率がいいので甲獣デスヤスデ・ガインをレーザーで破壊するといい。また、この際に甲獣テンダロイを壊さずに残しておくと簡単に取得琥珀が増えるので挑戦してみよう。

まず右端の甲獣ドヴァンナガンジをショットで壊して弾消し……、そのまま少し敵を引き付けて再び甲獣デスヤスデ・ガインをレーザーで破壊して琥珀に変える。甲獣テンダッガと甲獣ガミギラーはなるべく画面の前に出て攻撃していき、左端の甲獣ドヴァンナガンジ→甲獣デスヤスデ・ガインと連続してレーザーで壊して敵弾を琥珀に変える。

AREA Ⅴ 連続する敵の出現に惑わされるな

ここでは斜めに並んだ甲獣ガミギラーをできるだけ早く壊して、左のうたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウへ撃ち込みにいくことが大きなポイント。また、その後の甲獣ガー・ハガロムは甲獣ガー・ハガロムへ撃ち込みつつ画面を中央→左の順番に甲獣テンダッガを撃ち、左から右へ少しずつ移動していけばちょうど自機が画面右端へ着いた辺りで甲獣ガー・ハガロムが壊れる。なおこの際、甲獣ガー・コダーモをある程度壊したらレーザーに変え甲獣ガー・ハガロムへのダメージ効率を上げよう。

甲獣ガミギラーを左から右へ順番に壊していき、右端の甲獣ガミギラーを壊したら一気に左下へ移動する。少しずつレーザーで撃ち込みつつ右へ移動し、うたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウを破壊。立て続けに画面右から甲獣ガー・ハガロムが出現するがなるべく画面中央をキープして撃ち込み、左→右の順番で甲獣テンダッガを撃ちつつ破壊しよう。

AREA Ⅵ 甲獣ガー・ハガロムを逃がすと簡単

最後の甲獣ガー・ハガロム出現位置は他の敵からの自機狙いの弾と甲獣ガー・ハガロムからの攻撃が複合されて、このステージ中でも1、2を争う難所となっている。そのためここでは甲獣ガー・ハガロムの破壊を諦め、ほかの甲獣を確実に破壊していくことで安定を図っていこう。

キモとなるのが画面右から左へ一気に動くタイミングだが、右上の甲獣テンダロイを壊したのを確認したらすぐに移動すればいい。ただし、その際に画面左端の甲獣テンダロイからの弾が移動先にあるので、十分に警戒するように。

右上のテンダロイを壊したら矢印のように左端近くまで一気に移動する。

左端から自機狙い弾を引き付けつつ右へ少しずつ動いてやり過ごそう。

AREA Ⅵ / AREA Ⅴ / AREA Ⅳ / AREA Ⅲ

MAP B

名称 甲獣ガー・コダーモ
得点 710 Pts.
通常敵

名称 甲獣ガー・ハガロム
得点 11,130 ／ 16,450（半壊後）Pts.
通常敵

名称 甲獣ガウマザム幼虫
得点 2,930 Pts.
通常敵

名称 甲獣ガウマザム成虫
得点 7,650 Pts.
通常敵

名称 うたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウ
得点 15,720 Pts.
背景（通常敵）

STAGE-4 BOSS

甲獣 ベラクラセス・ゴフォン（クロガネ）

■STAGE BOSS DATA

形態名称	得点
第1形態	800,000Pts.
第2形態	900,000Pts.
第3形態	1,000,000Pts.

大ビットの圧迫感に負けずに要所要所でしっかりレーザーでダメージを与えていこう。

特殊攻撃への対処を冷静に

このボス戦では低速でじわりと迫ってくる攻撃への対処がボス撃破へのカギになる。特にⒸやⒻの攻撃は肉団子型弾やビットの動きに惑わされやすいので要注意。なおステージ道中の厳しさとは打って変わってボス戦の難度は低め。個人的には3面ボスよりもこのボスの方が弱いという印象だ。

また、VER1.5では第3形態のビットが画面下で縮小するようになったため、弾除けのスペースが広がってさらに簡単になっている。次のステージのためにもボムの使用は抑えていこう。

最小限の動きで弾を避けよう。焦って移動は自滅の元だ。

第1形態【Ⓐ～Ⓕ】

[illegible]

第2形態【Ⓖ～Ⓛ】

[illegible]

第3形態【Ⓛ】

[illegible]

[illegible]

ボス戦での稼ぎ

第一形態はⒸの攻撃、第二形態はⓀの攻撃を青琥珀に変えていけば高得点が稼げるのだが、パルムはⓀの攻撃で敵弾を多く画面に存在させる状況を作るのが難しい。ボムを使用して本体にダメージを与えて形態変化のタイミングを調整すれば、ボムボーナス以上の得点を得られる。Ⓗの攻撃でボムを撃ち、ボスの耐久力を調整しよう。

VER1.5ではボム使用した後の[illegible]のダメージが変更され、ビットにボムを当てると大ダメージを与えるので稼ぐ場合は要注意

ふたりの雑記帳

使いこなすのが難しいことから敬遠されがちなアブノーマルだが、ウルトラを攻略する上でその強力なショットパワーは大きなプラス要素。ノーマルパルムでプレイしていて2面の氷柱が壊せる気配が無く顔が青ざめていた筆者もアブノーマルに変えてから何とか攻略する気力を取り戻した。オリジナル、マニアックをプレイしていて行き詰まりを感じてきた人は自機やタイプを変えて再挑戦してみるのもいいのでは？

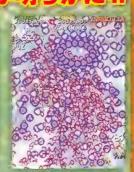
遂に超難度のウルトラ・モード解禁！

初代『虫姫さま』で公開されると同時に、全国のプレイヤーを驚かせたウルトラ・モードが解禁!! Ver1.5のバージョンアップ(無償)で追加される形だ。気になる稼ぎシステムは、オリジナルに近い様子だが……。その詳細は、判明次第本誌でも取り上げていくぞ！

これに加えて『ふたり』Ver1.5では、オリジナル＆マニアック・モードもリニューアル!? ゲーム全体としては、自機の攻撃力アップや敵弾数の減少など、全体的な難易度が調整されて、より遊びやすくなった印象だ。

上記以外の細かな仕様の変更点については、モードごとにリスト化しておくのでプレイの参考にしてほしい。

ウルトラを選択すると画面上が真っ赤に染まって……、警告メッセージが出現「玉砕上等」でゲームスタートだ！

人知を超えた究極弾幕 その全ぼうが明らかに!!

果たして生き残れるか!?

Ver1.5 主な変更点

両モード共通の変更点

- ●レーザー使用時のみ、自機の周囲にある地上琥珀も自動回収できるように
- ●エクステンド設定を変更
- ●ステージクリア時のボーナスを変更
  - [illegible]
- ●琥珀の回収時にカウンタ表示を追加
- ●ボスの耐久力ゲージに目盛りを追加
- ●ステージ2＆3にボムキャリアを追加
- ●ステージ3のレッサ・ジャムに弾消しを追加
- ●ステージ5の全体的なバランスなどを調整

オリジナルモードの変更点

- ●巨大琥珀の取得点数が2倍に
- ●地上琥珀も巨大琥珀になるように
- ●青キャラクターのボムを使用した際、トータル琥珀カウンタも減少するように
- ●自機ミス時のカウンタ減少率変更
  - [illegible]
- ●ステージ4のヴァーマ・ダクに弾消し追加

マニアックモードの変更点

- ●[illegible]
- ●青琥珀（小）と（大）の基礎点を変更
- ●エリアボス＆ボスとの戦闘時に、ショット撃ち込みで琥珀メーターが上昇するように
- ●琥珀メーターの状態によって、レーザー使用時のメーター減少速度が変化するように
  - [illegible]
- ●琥珀メーターの状態によって、弾消し時に出現する琥珀アイテムが変化するように
  - [illegible]
  - 琥珀メーターがピークエリアでは、[illegible]で琥珀アイテムが出現するように
  - [illegible]

『虫姫さまふたり』Ver1.5 スコアトライアル 開催決定!!

ケイブ謹製のシューティングとしては、『エスプガルーダ』以来のスコアトライアル開催が決定！ 対象は『虫姫さまふたり』Ver1.5で、モード別の最高スコアを争っていく集計方法を採用。モード別の優勝者には、ケイブ提供による豪華な賞品なども予定されているぞ!! なお詳しい集計＆申請方法には、本誌「アーケードニュースアナライズ」ページを参照のこと。スコア確認の方法が少し特殊なので、応募の際は注意しよう!!

旧VerかVer1.5かは、タイトルで簡単に判別可能。プレイ前に確認しておこう。

詳しい応募方法とレギュレーションはP.69に掲載の募集要項へ！

Virtua Fighter 5™

©SEGA

※記事中のコマンド表は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです
※記事中に掲載している技後の有利／不利などは、すべて編集部調べによるものです

「格闘新世紀IV」予選開始!!

バーチャファイター5 VERSION B

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：3D対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日	：2006年12月中旬（稼働中）
■使用基板	：LINDBERGH

『バーチャファイター5』公式全国大会「格闘新世紀IV」概要

■「予選大会」
●日程：2006年12月23日（土・祝）～2007年2月12日（月・祝）
●実施店舗：全国約600店舗
●内容：個人トーナメント方式の「VF5」予選大会。
参加費100円
※上位入賞したプレイヤーは、エリア決勝大会に出場することができます。
※大会のエントリーは、参加したい予選大会実施店舗にお越しいただき、直接お申し込みください。

【参加時のご注意】
●掲載しているスケジュール・受け付け・開始時間などは、不測の事態などにより変更の可能性があります。受け付け・参加前に、以下でもう一度ご確認ください。
am.sega.jp格闘新世紀VIページ→http://am.sega.jp/utop/news/vf5_kaku4/index.html
バーチャファイター5公式ウェブサイト→http://www.virtuafighter.jp/index.html

エリア	店舗名	受付開始日時		実施日時	
	東武鷲野 アミューズメントシティ	1月6日	10:00	1月13日	14:00
	キャッツアイ 手稲店	1月6日	10:00	1月13日	18:45
	パロ札幌駅前店	1月14日	15:00	1月14日	18:30
	キャッツアイ 新川店	1月7日	19:00	1月14日	19:00
	キャッツアイ中の島店	1月13日	11:00	1月20日	16:00
	スガイディノス帯広	1月20日	18:00	1月20日	18:30
	キャッツアイ 篠路店	1月13日	10:00	1月20日	18:30
	カウボーイ滝川 アミューズメントシティ	12月14日	12:00	1月20日	19:00
	ハイテクセガ登別	1月13日	10:00	1月20日	19:30
	室蘭グランドボウル	1月13日	10:00	1月20日	19:45
	キャッツアイ 苫小牧店	1月13日	10:00	1月20日	20:30
	クラブセガ札幌	1月14日	11:00	1月21日	13:30
	スガイディノス札幌	1月14日	10:00	1月21日	15:00
	キャッツアイ 恵庭店	1月15日	11:00	1月21日	17:00
	キャッツアイ 東苗穂店	1月21日	16:00	1月21日	17:00
	キャッツアイ 新札幌店	1月14日	10:00	1月21日	18:00
	スガイコトニ	1月14日	11:00	1月21日	19:00
	スガイディノス旭川	1月8日	10:00	1月21日	19:30
	アミューズメントパーク新琴似	1月21日	10:00	1月27日	15:00
	レジャーパレス	1月20日	10:00	1月27日	18:00
	レジャープラザ	1月20日	16:30	1月27日	19:00
	ゲームコーナートム	1月20日	18:00	1月27日	19:00
	セガワールド金堀	1月21日	10:00	1月28日	14:30
	元町憧路	1月21日	10:00	1月28日	18:30
	キャッツアイ ビッグ東苗穂店	1月21日	10:00	1月28日	18:30
	セイタイトー盛岡南	12月30日	10:00	1月7日	13:30
	AGスクエア庄内店	12月12日	10:00	1月12日	19:30
	スーパーヒーロー仙台空港ボウル店	12月20日	11:00	1月12日	20:00
	セガワールド セッツウイングス	1月6日	10:00	1月13日	14:00
	セガワールド 北山形	1月6日	10:00	1月13日	14:00
	ハイテクセガ 盛岡	1月6日	10:00	1月13日	19:30
	プラボ 酒田店	1月6日	12:00	1月13日	19:30
	ジョイフル田中前店	1月1日	10:00	1月13日	20:00
	プラボ 秋田店	1月6日	10:00	1月14日	17:30
	セガワールド佐沼	1月13日	10:00	1月20日	14:00
	ドリームファクトリー南福島店	1月13日	10:00	1月20日	16:00
	ドリームファクトリーN2店	1月15日	10:00	1月20日	21:00
	セイタイトー ウイングス	1月9日	10:00	1月21日	14:30
	仙台メトロポリス	1月20日	9:00	1月27日	18:30
	セガワールド泉バイパス	1月21日	10:00	1月28日	14:00
	足利カーニバルプラザ	12月10日	10:00	1月3日	19:30
	セガワールド佐野	12月31日	10:00	1月7日	16:00
	ゲームワールド	1月6日	9:00	1月13日	20:00
	ゲームパニック 佐野	1月7日	18:00	1月14日	18:30
	群馬レジャーランド 高崎駅東口店	1月8日	10:00	1月20日	18:30
	インターワールド伊勢崎	1月13日	10:00	1月20日	18:30
	セガワールド下館	1月13日	10:00	1月20日	19:00
	ピンクパンサーつくば店	1月14日	12:00	1月21日	14:00
	ジョイカム多賀	1月14日	11:00	1月21日	15:00
	ファンタジーランド	1月14日	10:00	1月21日	18:30
	群馬レジャーランド 太田店	1月21日	18:00	1月21日	19:30
	セガワールド霞ヶ浦	1月20日	10:00	1月27日	14:00
	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	1月20日	10:00	1月27日	19:00
	セガワールド太田	1月21日	10:00	1月28日	14:00
	GAME CAP	1月20日	10:00	1月28日	15:00
	ゲームチャリオット 船橋店	12月23日	10:00	1月7日	19:00
	千葉レジャーランド 野田店	1月1日	0:00	1月8日	21:00
	アミューズメントエース津田沼	1月13日	12:00	1月13日	14:30
	セガワールド 旭	1月6日	10:00	1月13日	16:00
	ハイテクセガ千葉	1月7日	10:00	1月14日	14:30
	クラブセガ柏	1月13日	10:00	1月20日	14:00
	イスカンダル	1月13日	10:00	1月20日	17:30
	ソニックビーム松戸店	1月14日	10:00	1月21日	12:30
	クラブセガ本八幡	1月14日	10:00	1月21日	14:30
	テクモピア美浜店	1月7日	10:00	1月21日	15:30
	ゲームチャリオット 五井店	1月19日	10:00	1月26日	20:00
	クラブセガ幕張	1月20日	10:00	1月27日	16:00
	千葉レジャーランド成東店	1月20日	9:00	1月27日	21:30
	セガワールド柏	1月21日	10:00	1月28日	16:00
	Rise One 船橋	1月20日	10:00	1月28日	20:00
	キャロム狭山店	1月1日	12:00	1月8日	20:00
	モナコ川越2号店	1月6日	10:00	1月13日	16:00
	セガワールド鶴原	1月7日	10:00	1月14日	14:30
	大宮オリンピア	1月7日	8:00	1月14日	17:30
	ゲームモアイ上尾店	1月13日	10:00	1月20日	19:00
	ゲームシティ戸田店	1月14日	10:00	1月21日	14:00
	キャロム坂戸店	1月17日	12:00	1月24日	19:30
	セガワールド和光	1月21日	10:00	1月28日	13:30
	セガワールド飯能	1月21日	10:00	1月28日	14:30
	セガワールド北本	1月21日	10:00	1月28日	14:30
	シルクハット蒲田M2	1月1日	10:00	1月8日	15:00
	東京レジャーランド パレットタウン店	1月5日	9:00	1月13日	1:30
	秋葉原ギーゴ	1月6日	10:00	1月13日	15:30
	モナコ十条店	1月7日	10:00	1月14日	16:30
	セガワールド青井	1月7日	10:00	1月14日	19:00
	GIO 蒲田東口	1月13日	10:00	1月20日	15:00
	東京レジャーランド 秋葉原店	1月1日	10:00	1月20日	19:00
	ゲームセンター地蔵舞	1月21日	11:00	1月21日	13:30
	アミューズメントギガ	1月14日	10:00	1月21日	15:30
	ゲームファンタジア 門前仲町	1月21日	12:00	1月21日	18:30
	AGスクエア赤羽店	1月20日	10:00	1月27日	13:00
	シルクハット京急蒲田	1月20日	10:00	1月27日	15:00
	ゲーム有楽町モンタナ	1月1日	10:00	1月27日	15:30
	タイトーインスタジアム703	1月21日	10:00	1月28日	12:30
	ゲームセンタフジー小岩店	1月28日	10:00	1月28日	13:00
	新小岩ゲームエース	1月20日	10:00	1月28日	14:30
	ゲームフジ亀有	1月14日	12:00	1月28日	15:30
	上野パセラ	1月21日	10:00	1月28日	16:00
	アムネット 小岩店	1月14日	10:00	1月28日	18:30
	ドットコム葛西店	1月21日	15:00	1月28日	19:00
	モナコ 阿佐ヶ谷店	12月31日	10:00	1月6日	11:30
	アミューズメントスペース UFO 立川店	12月26日	11:00	1月6日	16:30
	クラブセガ成増	12月31日	10:00	1月7日	15:00
	クラブセガ大崎	12月31日	10:00	1月7日	15:00
	ゲームプラザセントラル八王子	1月1日	10:00	1月7日	18:30
	アミューズランドモナコ 町田店	12月25日	10:00	1月8日	13:00
	タイトーイン ゲームワールド	12月30日	12:00	1月13日	14:30
	G－REC'S三軒茶屋店	1月5日	10:00	1月13日	16:00
	ハイテクランドセガ渋谷	1月6日	10:00	1月13日	17:30
	クラブセガ新宿西口	1月7日	10:00	1月14日	14:30
	ゲームファンタジア 池袋東	1月8日	10:00	1月14日	14:30
	ゲームシティ板橋	1月14日	10:00	1月14日	17:30
	アミューズメントスペース・TAMA	1月13日	12:00	1月20日	15:30

エリア	店舗名	受付開始日時		実施日時	
	セガワールドアルカス	1月13日	10:00	1月20日	16:00
	セガワールド福生	1月13日	10:00	1月20日	18:30
	プレイハウス	1月20日	18:00	1月20日	19:00
	ゲームスポット21	1月21日	10:00	1月21日	13:00
	渋谷ギーゴ	1月14日	10:00	1月21日	15:00
	ゲームプラザセントラル聖蹟桜ヶ丘	12月10日	10:00	1月21日	16:00
	ゲームスポット イデア	1月11日	10:00	1月21日	18:30
	アミューズメントスペースASO VIVA！	1月11日	11:00	1月22日	19:00
	クラブセガ渋谷	1月19日	10:00	1月26日	18:30
	ゲームファンタジア シグマ1	1月27日	10:00	1月27日	14:30
	タイガープラザ	1月22日	10:00	1月27日	15:30
	ツインスタージオスセガ	1月20日	10:00	1月27日	18:30
	キャッツアイ 町田店	1月28日	17:00	1月28日	18:00
	AM PIA 綱島	1月14日	9:00	1月14日	13:30
	クラブセガ相模大野	1月7日	10:00	1月14日	18:30
	プレジャーハウス ギグル	1月7日	19:00	1月14日	19:00
	小田原メトロポリス	1月13日	10:00	1月20日	17:00
	アドアーズ 小田原	1月6日	9:00	1月20日	19:00
	ムー大陸 橋本台店	1月13日	10:00	1月20日	19:30
	アストロ	1月14日	10:00	1月21日	13:00
	ゲーム・オーロ 相模原店	12月18日	10:00	1月21日	14:30
	イミグランデ大和店	1月13日	10:00	1月21日	18:00
	ゲームスポットPIA砂子	1月14日	10:00	1月21日	18:30
	パームトップス	1月14日	10:00	1月21日	18:30
	ゲームインファンファン藤沢店	1月20日	9:00	1月27日	18:30
	アプレイズ湘南台店	1月27日	19:00	1月27日	19:00
	アミューズメントランドYAZ平塚店	1月14日	10:00	1月27日	19:30
	タイトーステーション溝の口	1月15日	9:00	1月28日	13:30
	アミューズメントクラブD3	1月22日	15:00	1月28日	15:00
	ミリアンパークネクサス	1月20日	10:00	1月28日	18:00
	ゲームセンターGLAD	1月6日	10:00	1月13日	19:00
	カラーワールド上越	1月6日	16:00	1月13日	19:30
	ゲームセンターテクノポリス	1月20日	10:00	1月20日	19:30
	プレイハウスエリナ	12月8日	9:00	1月21日	12:00
	メジャーロード黒崎店	1月12日	10:00	1月21日	17:30
	プレイラウンジα＋1新発田	1月14日	19:30	1月21日	19:30
	セガワールド長岡	1月20日	10:00	1月27日	14:30
	セガワールド上越	1月20日	10:00	1月27日	16:00
	レクチェ白根店	1月21日	19:30	1月28日	19:30
	セガワールド富山	1月6日	10:00	1月13日	19:00
	サバエレジャーランド	1月7日	15:00	1月14日	15:30
	コスモパーク羽咋	1月13日	10:00	1月20日	19:00
	コスモランド小松	1月9日	19:30	1月20日	19:30
	コスモパーク白山	1月7日	17:00	1月21日	17:30
	雨ケ丘レジャーセンター	1月27日	18:00	1月27日	18:30
	アピナ富山新庄店	1月20日	10:00	1月28日	14:30
	セガアリーナ	1月21日	10:00	1月28日	14:30
	プレイランドエイトマン	1月15日	10:00	1月28日	17:45
	セガワールド山中湖	1月6日	10:00	1月13日	19:00
	アピナ穂高店	1月13日	10:00	1月20日	17:00
	SAY TAITO マンハッタンX	1月11日	10:00	1月26日	20:30
	セイタイトー有明	1月20日	12:00	1月27日	17:00
	パロ諏訪店	1月9日	10:00	1月27日	18:00
	セガワールド上田	1月21日	10:00	1月28日	14:30
静岡	アップル 伊呂波店	1月1日	9:00	1月7日	19:00
	ハイテクランド宝塚	1月6日	10:00	1月13日	18:30
	セガワールドサントムーン	1月7日	10:00	1月14日	18:30
	ハイテクランドセガメタリウム	1月8日	10:00	1月15日	18:30
	アップル 新北街道店	1月6日	18:30	1月19日	20:00
	ザ・サードプラネット 静岡インター店	1月13日	9:00	1月20日	15:00
	セガワールド静岡	1月14日	10:00	1月21日	14:30
	シートピアYAZ 焼津店	1月13日	10:00	1月21日	15:00
	セガワールド藤枝駅南	1月14日	10:00	1月21日	19:00
	アミューズメントBee－Bee	1月21日	17:00	1月28日	18:00
東海	クラブセガ金山	12月31日	10:00	1月7日	13:30
	ダイナマイト春日店	1月5日	10:00	1月12日	21:00
	タイトーイン名駅	1月6日	10:00	1月13日	10:30
	セガワールドナツミ	1月6日	10:00	1月13日	18:30
	ハッピーメロディー	1月4日	11:00	1月14日	13:00
	ハイテク セガ 豊田	1月7日	10:00	1月14日	18:30
	セガワールド岡崎	1月13日	10:00	1月20日	14:00
	豊田メトロポリス	1月13日	9:00	1月20日	15:00
	セガワールドサウスウエスト	1月13日	10:00	1月20日	18:30
	江南バッティングセンター	1月14日	10:00	1月20日	19:00
	パオー社	1月20日	20:00	1月20日	21:00
	中川メトロポリス	1月14日	9:00	1月21日	10:30
	アミューズメントノア高浜	1月14日	9:00	1月21日	13:00
	クラブセガ名古屋伏見	1月14日	10:00	1月21日	13:30
	アミューズメントキャット一宮店	1月14日	10:00	1月21日	15:00
	ゲームファンタジーランド ナイル	1月13日	10:00	1月21日	17:30
	半田メトロポリス	1月13日	18:00	1月21日	18:30
	豊川メトロポリス	1月19日	12:00	1月26日	18:30
	セガワールド飯村	1月19日	10:00	1月26日	21:00
	YAZワールド 四日市店	12月25日	11:00	1月27日	11:00
	アミューズメントパークヤマト	1月20日	10:00	1月27日	13:30
	セガワールドハイウェイパーク	1月20日	10:00	1月27日	14:00
	セガワールド安城	1月20日	10:00	1月27日	14:30
	セガワールド南陽	1月20日	10:00	1月27日	14:30
	セガアリーナ豊橋	1月20日	10:00	1月27日	14:30
	セガワールド久居	1月20日	10:00	1月27日	18:30
	ACT 丸山店	1月20日	10:00	1月27日	19:00
	プラボ 名古屋店	1月20日	10:00	1月27日	19:30
	セガワールドメルクス東名	1月20日	10:00	1月27日	20:00
	アーバンスクエア大須店	1月20日	10:00	1月27日	20:00
	アリス一宮店	1月21日	9:00	1月28日	13:00
	セガワールド一宮	1月21日	10:00	1月28日	13:30
	キングジョイ	1月28日	9:00	1月28日	15:40
	ゲームファンタジーランド アトランティス	1月22日	11:00	1月28日	19:30
岐阜	岐阜ギーゴ	12月31日	10:00	1月7日	19:30
	岐阜レジャーランド穂積店	1月13日	20:30	1月13日	19:00
	ADX マミー笠松店	1月7日	17:00	1月14日	19:00
	ヤングフレンド	1月13日	10:00	1月20日	19:00
	セガアリーナ岐阜	1月13日	10:00	1月20日	19:30
	ゲームハウスアリババ	1月13日	10:00	1月20日	20:30
	セガワールド可児	1月16日	10:00	1月23日	15:00
	セガワールドソニックタウン関	1月20日	10:00	1月27日	20:00
	ゲームBB	1月20日	10:00	1月27日	21:00
	ゲームセンターだいおう	1月27日	12:00	1月27日	22:30
近畿A	ジャングルクラブ堅田店	1月1日	9:00	1月8日	19:00
	セガワールド阪奈スポーツガーデン	1月6日	10:00	1月13日	21:00
	セガワールド六地蔵	1月7日	10:00	1月14日	14:30
	セガワールド久御山	1月13日	10:00	1月20日	15:00

エリア	店舗名	受付開始日時		実施日時	
	アミューズメントデプト	1月14日	10:00	1月21日	19:00
	セガワールド甲西	1月20日	10:00	1月27日	14:30
	スーパーヒーロー 山科店	1月22日	9:00	1月28日	16:30
	アミューズメントCUE彦根店	1月21日	10:00	1月28日	16:45
	スターダストI	1月28日	14:00	1月28日	19:00
近畿B	ゲームプラザ ソファム	1月2日	15:00	1月3日	14:00
	エンジョイパラダイス	1月7日	10:00	1月7日	16:00
	セガアリーナパドゥー	1月1日	10:00	1月8日	13:30
	セガワールドフレスポ東大阪	1月6日	9:00	1月13日	14:30
	セガワールドアポロ	1月6日	10:00	1月13日	15:30
	ゲームスペース ベガス	1月13日	18:00	1月13日	19:00
	セガワールドつかしん	1月7日	10:00	1月14日	13:30
	クラブセガ東梅田	1月7日	10:00	1月14日	14:00
	セガワールドながさわ	1月7日	10:00	1月14日	14:00
	ハマスタジオ	1月7日	16:00	1月14日	15:00
	クラブセガ高井田	1月12日	10:00	1月19日	19:30
	エンターテイメントスクエア パスカ	1月13日	7:00	1月20日	14:30
	ハイテクランドセガ平野	1月13日	10:00	1月20日	15:30
	セガワールド花北	1月13日	10:00	1月20日	15:30
	GAME IN COO	1月14日	9:00	1月20日	16:00
	ハイテクランドセガ西中島	1月14日	10:00	1月21日	14:30
	心斎橋ギーゴ	1月14日	10:00	1月21日	14:30
	ゲームプラザOKA III	1月15日	17:00	1月21日	15:00
	アミューズBonBon	1月14日	12:00	1月21日	15:00
	セガワールド光明池	1月14日	10:00	1月21日	15:00
	セガワールド和泉	1月20日	10:00	1月27日	14:30
	セガワールド垂水	1月20日	10:00	1月27日	14:30
	三宮サンクス	1月21日	9:00	1月28日	13:30
	ハイテクランドセガミスト2	1月21日	9:00	1月28日	14:00
	セガワールド布施	1月21日	10:00	1月28日	14:00
	アミューズメントパーク エルロット	1月27日	12:00	1月27日	16:00
	キッスロードオブトセガ	12月31日	10:00	1月7日	14:30
	ハイテクセガミス2	1月6日	10:00	1月13日	13:30
	ファンタジスタ	1月8日	12:00	1月13日	20:00
	広島ギーゴ	1月7日	10:00	1月14日	14:30
	アミパラ ここじゃ店	1月6日	12:00	1月14日	18:30
	アミパラ ウェルカム店	1月7日	21:00	1月14日	19:00
	セガワールドMEGA	1月13日	10:00	1月20日	18:00
	アミパラ キャッスル店	1月13日	20:00	1月20日	19:30
	フタバ図書GIGAZONE広島駅前店	1月13日	10:00	1月21日	14:30
	JOY呉店	1月14日	16:00	1月21日	15:00
	アミューズメントプレイス・ギミックセガ	1月20日	10:00	1月27日	19:00
	セガワールド倉敷	1月20日	10:00	1月27日	19:00
	アミパラTOYO店	1月20日	10:00	1月27日	19:30
	セガワールド宇品	1月21日	10:00	1月28日	14:30
	セイタイトーZIATH松永店	12月23日	11:00	1月28日	15:00
	テクノランド	1月28日	19:00	1月28日	20:00
	ファンタジーランド 浜田店	1月2日	9:30	1月7日	10:00
	セガワールド出雲	1月7日	10:00	1月14日	14:00
	アミパラ 米子店	1月13日	10:00	1月20日	19:00
	アミューズサルビア	1月21日	12:00	1月27日	19:30
	セガワールド丸亀	1月6日	10:00	1月13日	14:30
	バンバン2	12月23日	10:00	1月13日	19:30
	ハイテクランドセガ丸亀	1月7日	10:00	1月14日	14:30
	セガワールド砥部	1月7日	10:00	1月14日	18:00
	セガワールド南国	1月13日	10:00	1月20日	14:30
	アミューズメントパーク11	1月13日	10:00	1月20日	16:00
	セガワールド今治	1月13日	10:00	1月20日	17:00
	戦	1月14日	10:00	1月21日	18:30
	TOY's 御座店	1月19日	20:00	1月26日	19:30
	ゲームストリート ジオ	1月20日	10:00	1月27日	20:30
	クラブゼロ	1月7日	10:00	1月28日	15:30
	セガワールド伊予三島	1月21日	10:00	1月28日	16:00
北九州	スーパーOZ山口店	1月1日	12:00	1月6日	15:00
	アメニティスペースOZ小野田店	1月1日	10:00	1月7日	17:30
	ハイテクランドセガ日田	1月6日	10:00	1月13日	14:30
	カッタの湯	1月9日	10:00	1月13日	19:00
	プラボ 光吉店	1月1日	10:00	1月13日	20:00
	トライセン杵築店	12月15日	10:00	1月14日	11:00
	セガワールドゆめタウン長府	1月7日	10:00	1月14日	17:30
	フレンドファイブ	12月18日	10:00	1月20日	16:00
	トライセン萩原店	12月22日	10:00	1月21日	11:00
	セガアリーナ行橋	1月14日	10:00	1月21日	15:00
	タイトーインウイング	12月17日	9:00	1月21日	17:00
	サイドセブン	1月20日	20:00	1月27日	18:30
	ハイテクランドセガハーバープレイス	1月20日	10:00	1月27日	18:30
	アミューズメントスペースオーパ	1月21日	10:00	1月28日	19:00
福岡	コマーシャルモール博多店	12月29日	9:00	1月6日	15:30
	ソニックワールド伊万里	12月30日	10:00	1月6日	18:30
	ハイテクセガ浜の町	1月1日	10:00	1月8日	20:00
	遊道楽 一番街 1号店	1月7日	9:00	1月14日	14:30
	ソニックワールド天草	1月7日	9:30	1月14日	18:00
	セガ・マービィー	1月7日	10:00	1月14日	18:00
	セガワールド時津	1月7日	10:00	1月14日	18:00
	MGM BOWL	1月12日	10:00	1月19日	19:00
	THE 3RD PLANET ボックスタウン箱崎	1月13日	10:30	1月20日	18:00
	セガワールド大塔	1月14日	10:00	1月21日	13:30
	天神ハイテクランド	1月14日	10:00	1月21日	13:30
	ワンダーシティ南熊本	1月21日	10:00	1月21日	19:00
	楽市楽座210久留米店2階	1月14日	10:00	1月21日	20:00
	セガワールドパピヨンプラザ	1月20日	10:00	1月27日	13:30
	セガワールドサンスパおおむら	1月20日	10:00	1月27日	18:00
	アミューズメントCUBE大橋	1月20日	10:00	1月27日	18:30
	ジョイプラザ佐世保店	1月20日	10:00	1月27日	19:00
	アーバンスクエア東長崎店	1月1日	10:00	1月27日	19:30
	ソニックワールド熊本	1月21日	10:00	1月28日	17:30
	アムズ東バイパス店	1月14日	18:00	1月28日	18:00
	セガワールド飯塚	1月21日	10:00	1月28日	19:30
	ハイテクセガ大野城	1月21日	10:00	1月28日	17:30
南九州	セガワールドベイサイドプラザ	1月7日	10:00	1月14日	17:00
	アーバンスクエアバイパス店	1月5日	10:00	1月14日	20:00
	セガワールド都城	1月14日	10:00	1月21日	15:30
	セガワールド鹿児島	1月14日	10:00	1月21日	18:30
	アーバンスクエア一番街店	1月14日	10:00	1月21日	20:00
	小林アーバンボウル	1月20日	10:00	1月27日	21:00
	クラブセガ天文館	1月21日	10:00	1月28日	14:30
	ジョイジャングル胡屋店	1月7日	11:00	1月14日	14:00
	クラブセガ北谷	1月14日	10:00	1月21日	18:00
	アミューズメントスペースイーグルII	1月22日	17:30	1月28日	19:00
	ハイテクセガ北谷プラザ	1月21日	10:00	1月28日	19:00

※掲載しているスケジュールは12月時点での予定です。変更などの可能性があるため、大会参加前に上記サイト（am-sega.jp、VF5公式）等でご確認ください

学徒兵から撃墜王まで、全兵士に役立つ情報を公開!!

今号では攻略に役立つ細かなデータと、2面より先に進めない人のための序盤攻略を紹介。これで地上戦を制し、激動の宇宙戦に馳せ参じろ! 公式HPもチェックしよう!
http://s-zeon.com/

機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～

■メーカー	：バンプレスト
■ジャンル	：ガンシューティング
■操作方法	：ザク・マシンガン
■稼 働 日	：2006年12月下旬(稼働中)
■使用基板	：TAITO Type X

Text:ちくわ少尉

あの人に勝ちたい! エースの心得

数あるデータの中から、実戦で役立つものを特選公開。これで連邦の物量が多い日も安心!

スコアシステムと階級について

本作では点数により、ステージクリア時に受勲される階級が変わる。階級が高くなることで特典が得られることはないが、階級が上がることで難度が上昇するデメリットもないので、遠慮なく上の階級を目指してほしい。

なお、敵はボスも含め、どう倒してもスコアは変わらない。さらにスコアを稼ぐには、道中のイベントなどで得られる「テクニカルボーナス」や、隠し条件の達成で得られる「シークレットボーナス」を探し出す必要があるぞ。

スコアによる階級の変化

階級	スコア
二等兵	0
一等兵	100,000
上等兵	200,000
伍長	300,000
軍曹	400,000
曹長	500,000
少尉	600,000
中尉	700,000
大尉	800,000
少佐	900,000
中佐	1,000,000
大佐	1,100,000
少将	1,200,000
中将	1,300,000
大将	1,400,000

難易度の変化について

本作での難易度は、時間の経過と敵MS(モビルスーツ)の撃墜数で次第に上昇していく。敵MSはほぼすべて撃墜しないと先に進めないので撃墜数は抑えにくいが、効率よく敵を倒せば時間は短縮され、難易度の上昇を少しは抑えられる。

また、この上昇分はコンティニューすればリセットされるぞ。

敵の数が多い場所では、難易度上昇の影響が大。だが隠れてばかりではさらに時間で……。

ザクII搭載兵器の性能詳細

ザクIIが携帯できるザク・バズーカとクラッカーの弾数は、それぞれ最大9発。特にザク・バズーカは最も遭遇する敵MS・ジムなら一撃で倒せる上に、ザコ敵のものならどんなシールドも一撃で破壊できる。ボス戦で使うのも有効だが、時間短縮のために道中のザコ戦でも惜しみなく使おう。

また、ヒート・ホークはザコ敵ならば、どんなMSだろうと一撃で倒せる。ボス戦では、ボスの格闘攻撃に対して、同時に斬りかかるとカウンターが発生し、ボスの格闘攻撃を無効化しつつダメージを与えることができる。

序盤のボス戦では有効なザク・バズーカだが、後半面の高機動を誇るボス相手にはかなり当てづらい。道中の厳しい場面で使おう。

SPゲージの出現時間と上昇率

ボス戦でのみ出現する【SPゲージ】。どのボスに対してもクラッカーが当たれば1.5秒間【SPゲージ】は発生するが、ゲージの上昇率は、敵や残りHPによって異なる。また、ボスの格闘攻撃に対するカウンターが発生することでも【SPゲージ】が出現する。

【修羅双連撃】はボスを必ず倒せる技なので、ぜひ狙いたい。ボスの残りHPが減ると【SPゲージ】の上昇率が高くなるので、クラッカーはボスが弱るまで温存しよう。

ボスのHPが1/5程度なら、一発のクラッカーで一気に「修羅双連撃」を狙える場合も。

複数のMSが登場するボス戦では、敵が最後の1機になるまで【SPゲージ】が出現しない。

二人同時プレイでの変化は?

二人同時プレイの場合、ボスの耐久力は2倍になる。また道中でも1P用、2P用に設定されているザコ敵がそれぞれの場面で一度に出てくるので、道中に出現する敵MSの数は増えるものの、これらの耐久力は変わらない。

二人で戦うことを考えれば、フォローしあえる上にクラッカーとザク・バズーカの初期弾数が二人合わせれば実質2倍と、いいことずくめ。集中砲火の各個撃破で突き進め!

格闘攻撃に対するカウンターは、非常に強力だが入力タイミングはかなりシビア。出すのが早いと無駄にザク・バズーカを撃ってしまい、遅ければ一方的に攻撃され、どちらにしろかなりの損になる。まずはどんな格闘攻撃も隠れて回避し、その攻撃のタイミングを観察して覚えよう。最初は無理にカウンターを狙わず、敵の格闘攻撃を隠れてやりすごし、空振りさせたところを斬るのが安全だ。

宇宙へ上がるために……
STAGE 1&2 難所攻略教本

STAGE 1と2から、新兵には厳しい場面をピックアップ！ 基礎を覚えつつ、一気に突破しよう。

STAGE 1

ジャブロー降下作戦

基本操作のほとんどをここで覚えられるSTAGE1だが、逆にいえば基礎を覚えなくては進めないということ。一つひとつ、確実に覚えていこう！

STAGE 1-1

開幕からジム×2が出現するが、普通に撃ち込んでいるだけでは倒す前に必ず攻撃をくらう。敵が攻撃の予兆を見せたら隠れるという基礎を、まずはこの開幕戦で覚えてしまおう。続いて登場するガンキャノンは乱射が危険なので、攻撃を止めてのけぞる時以外は隠れること。シーン終盤のジム×4、陸戦型ジム×1と戦う場面では、後方から飛んでくるミサイルにも要注意！

ここでは、ジムは陸戦型ジムが指した方にしか攻撃してこない。敵の隙を見つけ出すのが、ザクII乗りの基本！

STAGE 1-2 (EASY)

開幕でルート選択があり、EASYを選択するとシャアと撃墜数を競うこのルートになる。勝敗はスコアにしか影響しないので、気軽に挑もう。この競争中、突然横から格闘距離に出てくるジムに要注意だ。

シャアとの競争中、滝にコンテナが？ 敵の攻撃もあるので、このコンテナやシャアとの勝負に集中しすぎないように！

終盤のジム・ストライカー戦では、格闘攻撃を出すまで隠れ、攻撃後下がるところを狙い撃つ。盾防御能力が高いので、格闘での迎撃は難しい。

HARDルートは危険？

HARDルートでは中ボスのペガサス級三番艦が強く、初心者には危険。戦うなら護衛のガンキャノンの攻撃の隙を突き、先にすべての砲台を壊そう。

STAGE 1-3

中盤に出現するガンタンクを倒すと場面が移るので、それまでに両脇のコンテナを回収しよう。この後に出現するジム×4は全機が順番に突進から斬りかかってくるので、まずは隠れてやりすごそう。

ここで格闘攻撃を狙うのもいいが、連続で決めるのはかなり難しい。挑戦する際には、画面右下の赤いCAUTIONマークや敵の動作を頼りにタイミングを計ろう。

BOSS プロトタイプガンダム

動きは遅めだが、突進する格闘攻撃だけは非常に素早いので注意したい。ジャンプしつつ攻撃を仕掛けてくることが多いので、着地際を狙い撃とう。

ジャンプの動作が見えたら必ず一度隠れ、安全を確認したら着地際を狙い撃ち、またすぐに隠れよう。時々だが、ジャンプの着地に失敗してよろけることも。

STAGE 2

ニューヤーク防衛戦

マシンガンを装備した陸戦型ジムやジム・スナイパーカスタム（以降スナイパー）など、新たな敵も登場するSTAGE 2。まずは攻撃パターンを覚えよう！

STAGE 2-1

開幕の陸戦型ジムのマシンガン掃射は、意外と攻撃判定が広いので注意。スナイパーは、隠れて一度攻撃させてから倒す。盾を構えるジムは、必ず後回しに！

最後に出現する中ボスのビッグ・トレー。砲撃はすべて撃ち落せる弾なので、普通に撃ち込んでいれば問題ないのだが……。

第一段階では「押しつぶせ！」というセリフの後、第二段階では船体が振動した後に、超高速の突撃が来るので必ず隠れよう。

STAGE 2-2

中盤のジム部隊に囲まれる場面では、開幕後少しすると横から突如出てきて、斬り付けてくるジムが厄介。出現を確認したら即座に隠れるか、先にヒート・ホークで倒そう。最後のジム・ストライカーの攻撃はSTAGE1と同じ。

ジム包囲戦の終盤、STAGE1-1にもあったこの構成にも注意。攻撃パターンは前と同じだが、前列のジム2機は盾を壊すと即座に斬りかかってくる。

STAGE 2-3

道中で第05MS小隊の陸戦型ガンダムとの交戦があるが、まだ前哨戦。隊長機との交戦中に出現するガンタンク×2、スナイパー×3の部隊に対しては、必ず最初にスナイパーの攻撃を隠れてやりすごすように！

隊長機の攻撃は分かりやすいが、爆撃の演出で見えづらくなりがち。ミサイル・ランチャーは撃ち落せるが、上下に蛇行して狙いづらいので隠れてかわすのがお勧めだ。

BOSS 第05MS小隊

3機それぞれが普段は独自に攻撃してくるので、隠れるタイミングが非常に難しい。まずは1機を集中攻撃で撃墜し、次の段階に進めてしまおう。狙うなら、攻撃の瞬間が分かりづらいマシンガンと突進格闘しか仕掛けてこないナオ機がお勧め。

開幕、向かって左にいるのがナオ機。ザク・バズーカを併用して素早く倒したい。整列した直後の連携攻撃は回避しづらいので、整列撃が終わるころには必ず隠れよう。

残り2機になると攻撃は見切りやすいが、新たに2機での連続タックルを仕掛けてくるようになる。1機目を隠れてやり過ごせば2機目にカウンターを合わせるのは比較的簡単。残り1機になったら一気に「修羅双連撃」を狙おう。

タックルの速度はかなり速いが、予備動作は分かりやすい。慣れるまでは2機目もやりすごそう。

俺たちF機関
数多く登場する敵MS・ジムだが、その行動パターンから三種類に分類できる。一番多いのは状況に関係なく一定間隔でビームを撃ってくるタイプ（盾を構えるものもいる）。最初から盾を構えて何もしてこないタイプのジムは、盾を壊すと必ず反撃してくるので注意。左右に飛び跳ねるタイプのジムは2、3回跳ねた後に止まって射撃してくるので、それまで隠れておこう。

アルカディアカップ開催！ 今回はドリフト走行を極めるぞ！

BATTLE GEAR 4 Tuned
バトルギア4チューンド

今回攻略する3コースは、どのコースも車をいかに滑らせて（新コースはどうやったって滑っちゃう?）速く走るかを追求していくコース。ドリフト走行をしっかりマスターして、アルカディアカップにチャレンジしよう!

バトルギア4 Tuned
■メーカー：タイトー
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア+サイドブレーキ（プロ筐体のみペダル×3）
■発売日：2006年11月（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X+（プラス）

Text：ずるずる

新コース攻略 上級B

雪道は滑ってラインから外れるのは当たり前。ラインを外さないために、さらにハンドルを切り込んで向きを変えることを意識し、アクセルを調整してラインをキープしていく。ここをAPEXi RX-7で走るぞ！

POINT A 早めに切り込んでインをキープ

1周目はナイトロでスタートダッシュし、アクセルを緩めて100キロ強で、2周目はトップスピードから130キロ以下に減速して進入する。

インをキープするときは、コーナーの内側に車を向け、アクセルを調整しながらふくらむ力と内側に進もうとする力を釣り合わせるようにして走るといい。

ハンドルを切るのではなく、アクセルを緩めてふくらむ力を弱めることでインをキープ。

POINT B しっかり減速して切り込もう

手前に加速できる区間があるが、しっかり速度を落として進入しよう。確実にインを突くために100キロまで減速して、車の向きを約45度に。そしてアクセルを調整してふくらむ力を抑えつつ、次のコーナーが見えたらゆっくり切り返していくこと。

大きく向きを変えてふくらまないように！

大きくハンドルを切ってもインには寄れない。思い切った減速ができるかがここのキモ。

POINT C 直進状態で3連ジャンプをクリアする

一つ目のジャンプ前に直進状態にしないと、二つ目以降で蛇行してクラッシュするので注意しよう。

一つ目、二つ目は4速全開で跳び、三つ目は跳んだ直後に3速へ&アクセルを緩めて左コーナーの進入速度に調整する。着地後はすぐに内側に切り込んでふくらむ力を抑え込んでいくようにすること。

三つ目のジャンプは左コーナーへの進入速度を意識して3速で着地し、減速すること。

POINT D 大きな弧をイメージして走ろう

トンネル前の右コーナーは、手前でポンとブレーキしてインを駆け抜ける。そしてすぐに右へ寄り、連続左コーナーの準備をする

ここの左は、一つ目をアウトインミドル、二つ目をミドルインアウトで抜ける。ふくらむのを抑えるために大きく向きを変え、ラインの調整はアクセルワークで行なうこと。

3速ホールドでアクセルを調整し、100キロ前後でラインに乗せていく。

POINT E 一つの弧で左コーナー二つを抜ける

右コーナーはアクセルを調整して抜ける。インが盛り上がっている部分に注意。二つ続く左コーナーへの進入は110キロ以下で。車の向きを45度にし、インへ突っ込む。一つ目を抜けたら加速しつつハンドルを戻して、インをキープしていく。

思い切って向きを変えてインへ！

減速も切り込みも早過ぎるぐらいの意識で。確実にインを突けるようにしていくこと。

POINT F 早め早めの減速でインを突くこと

トンネル前の緩い左の登り部分で5速全開にしたら、トンネル進入後4速&150キロ以下に減速する。アクセルを調整して緩い左コーナーのインに寄せ、確実にインを抜けられるようにしていくこと。

ここでインに寄れないと次のきつい右をアウトから入れず、無理にインを突くことになるので注意しよう。

ラインはアウトインインをトレースし、次の右コーナーの進入を楽にしていくこと。

長くきつい右コーナーの進入前に3速に落とし、45度以上に向きを変えてインを突く。アクセルを調整してインをキープし、出口に近付いたら向きを戻しつつナイトロを点火。加速させながら立ち上がっていこう。

向きを急角度にしているので速度が落ちる。出口はハンドルを戻してアクセル全開にし、さらにナイトロ使用で速度を上げよう。

ダートオンリーの超上級B。ここも車の向きを大きく変えることとアクセルを調整することでラインを合わせていく。雪道よりも車の挙動がクイックなので、素早く的確な操作を行ない、インを突いていくように。

POINT A アクセル全開でインをキープ

1周目はナイトロを使用し3速で、2周目以降は全開走行からブレーキで減速して3速にし、120キロ以下で。向きを45度以上にしてインを突いていくようにする。

しばらくインをキープしたらラインをふくらませる。後半のラインを大きな弧にして、平均速度を高めつつジャンプ台に進んでいこう。

切り込むことよりも減速を完了させることを重要視し、その上でインを突けるように。

POINT B ジャンプ前に直進状態にすること

長い右コーナーの出口を大きな弧のラインで抜けられると、ジャンプ台へ直進で進入できるようになる。

まずジャンプ前に車を直進状態にする。方向は、その先が左に曲がっているので、ジャンプ台を右から左へ斜めに跳べるようにすること。

4速のまま跳び、着地時にアクセルを緩めて、車を安定させるように。

POINT C 2速に落としてインをキープ

まず手前で思い切って減速し、80キロ以下にする。60度以上に向きを変える勢いで切り込んで、外にふくらまないようにして、インをキープしていこう。2速で走るためトルクがあるので、アクセルを踏み過ぎると不安定になる。踏み過ぎないようにアクセル調整してインを走り抜けていくこと。

アクセルを踏み込むのをガマンしてインをキープしたら、出口でナイトロを使用し加速しよう。

POINT D 最後の切り返しのラインに乗せよう

ストレートで速度が高くなっているので、ここの右コーナーの進入はメインストレート同様にかなり手前から減速を開始する。3速で120キロ以下に落としてインを突いていく。

後半はその先の切り返しを右寄りから進入するために、少しふくらませてアウトインのラインで。アクセルを踏み過ぎるとふくらむので注意。

インをキープし過ぎると切り返しが厳しくなる。出口はアウトインで抜けて対処しよう。

進入前に右寄りをキープできると切り込んでいけるスペースがあり確実にインを突ける。

POINT E 加速しながら切り返していこう

緩い右コーナーが二つ続いた後、緩い左に続くポイントE。ここをスムーズにかつ速く抜けていくためには、最初の右コーナーの抜け方が重要になる。大きな弧を描くラインで抜けることも重要だが、大きく切り込んでアウトインミドルのラインでふくらまないようにし、その先を直線的に抜けられるようにすること。

滑らせながらアクセルを調整してミドルラインをキープ。そして右から左へのラインに乗せる。

POINT F 後半は加速するラインへ移行！

4速全開から90キロ以下＆2速に落として進入。車の向きを60度以上にして、ふくらまないようにしながらインをキープする。

コーナー後半は、ストレートに備えて少しずつ車の向きを真っすぐにしていく。そしてアクセルを踏み込んでラインをふくらませていき、直進前にナイトロを点火させよう。

確実にインを突けないと、脱出部分はふくらむのを抑えるだけで加速できない。

ダート＆雪道ではレブリミットに注意！

雪道やダートでは、グリップしにくいためタイヤが空転しやすい。タコメーターはレッドゾーンに達しているのにノロノロ運転、なんて状態になった人も多いのでは？　レッドゾーンに入ったからといって、この状態でシフトアップしても有効な加速が得られない。この状況を回避するには各ギアの限界速度を覚え、その速度に近付いたらシフトアップするといいぞ。いくつかのクルマの各シフトの限界速度は表にしたのでご参考に。

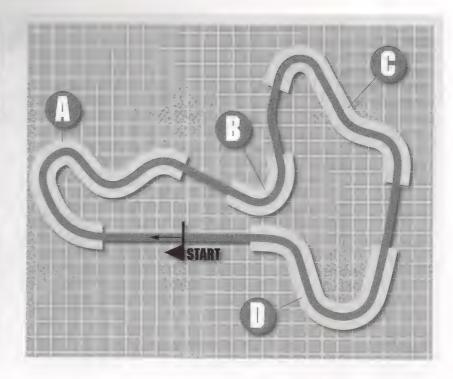
各シフトの限界を覚えて効率よく加速しよう！

車	1速	2速	3速	4速
ORC Z33	76	124	177	223
APEXi FD3S	66	113	164	225
BNR34 (NISMO)	73	118	166	213
NSX type R	76	119	162	206
LANCER Evolution IX MR GSR	67	99	134	175
INPREZA WRX Sti specC('06)	70	107	145	189
Supra RZ	70	120	175	221

まずは目標12000ポイント!!

ドリフトモード攻略 中級B

ドリフトモード専用ともいえる中級B。コーナーの間が短く加速しにくいため、スピードに頼ってドリフトするのが難しい。減速による荷重移動をしっかり使わないとテールを振り出せない。素早いステアリング操作とメリハリのある加減速にサイドブレーキも活用して、来たるアルカディアカップに備えるぞ！

短いコーナーの合間で車を切り返す。荷重移動をうまく使わないとグリップ走行に戻り、ポイントが稼げなくなるので注意！

ドリフトポイント A 目標値1300pts

1周目は、2周目以降よりも進入速度が低い。オーバースピードにならずラインをトレースしやすいが、ドリフトで速度が落ちるので注意。2周目以降は逆にオーバースピードになりやすい。しっかり減速をしつつ、より大きく車の向きを変えインを突けるようにしよう。

1周目はナイトロを使用する。加速しながら進入しよう。

二つ目の右のインを確実に突くには、大きく向きを変えることも重要だが、ドリフトし始めたらハンドルを切り込まずにカウンターを当てるように。横滑りしやすくし、車の向きはアクセルで調整しよう。2周目以降は、進入速度の高さを利用し、序盤の緩い右部分も滑らせてポイントを稼ごう。

最初の二つの右コーナー。1周目は少し入ってから、2周目は速度を生かして手前の緩い部分から滑らせる。

二つの右コーナーを抜けると短い直線がある。ここで直進状態に戻すとドリフトのポイントが途切れてしまう。コーナー出口ではグリップを回復させないように大きく切り込んでおき、ドリフトを続けて少し回り過ぎの状態にしておく。そこからポンとブレーキを踏んで短時間に荷重移動を行ないつつ、次の左のインに向けて素早く切り返す。そして滑った状態でラインを移行し、アングルを深くしてインを突くようにしよう。

失速させずにドリフトをつなげる！

滑らせたまま短時間に荷重移動して切り返す。

最後の右は車を加速をさせながら脱出していく。

ドリフトポイント B 目標値600pts

この左コーナーは、単体のコーナーなので、しっかり減速してから進入しよう。そしてラインをふくらませないように意識して、インへ突っ込む。高得点を狙うためにインに突っ込みながらサイドブレーキを引こう。

インに寄り過ぎると縁石に乗ってラインがずれてしまう。

失速させないように

ドリフトで車が横向きになると、当然速度は落ちる。速度が落ちると荷重移動が小さくなってドリフトのきっかけが難しくなってしまう。ブレーキはそこそこにしよう。進入角度と素早い切り込みで大きく向きを変え、ラインに乗せよう。

速度が落ちると荷重移動ができず、グリップ走行に。

ドリフトポイント C　目標値 1100pts

きつい右コーナーから緩い左コーナー、そして右コーナーへドリフトをつないでいく。

最初の右コーナーはきつく曲がり込んでいる。ここで速度を落し過ぎると、最後の右で稼げなくなるぞ。稼ぐためにはドリフトをさせるタイミングを少し早くして、素早くアングルを深くしてインを突かなくてはいけない。コーナーの出口は、回り過ぎて速度が落ちるのを抑えるために、早めにカウンターを当てて抜ける。できるだけ高い速度を維持して次へ進むこと。

二つ目は緩い左コーナー。ポンとブレーキを踏んで素早く向きを変えないとラインがふくらんでしまうので注意しよう。

アングルが浅い、もしくは速度が高いとここのラインが大きくなってしまう。すると最後の右コーナーの進入がインからになり、進入しにくくなる。ここは、アウトインインのラインに乗せるように。そして最後の右で大きな弧を描き、なおかつ速度も維持して抜けていこう。

最後の右コーナーは、しっかり減速して荷重移動をさせて切り込み、アングルを深めつつインを突く。出口で加速するが、ハンドルを早く戻さないようにして、最後まで稼いでいこう。

ここはつい減速し過ぎてしまう。荷重移動と素早い切り込みで一気に向きを変え、インを突こう。

緩い左はライン取りが重要！　大きめに切り込み、出口でふくらむのを抑えてアウトインインのラインに乗せる。

ドリフトポイント D　目標値 1500pts

最後のドリフト区間は、きつく長い右コーナーの後、左に切り返し、最後にナイトロを点火して加速しながら抜けていく。

難しいのは最初の右コーナー。長い上に後半きつくなる。前半のドリフトのままだとふくらんでしまい、次の左コーナーの進入がインからになってしまう。途中でアクセルを調整しつつサイドブレーキも使ってインをキープし、ふくらむのを抑え込もう。縁石にクルマ半分乗り上げながらインをキープさせると、高得点をたたき出せるので、意識するといいだろう。

最後の左コーナーは、右コーナーの脱出がミドル以上にならないように抑えられれば、切り返してもスムーズに抜けられる。

出口でナイトロを使って加速するが、勢いでラインがふくらむ。大きく切り込み、できるだけ長くドリフトを維持して抜けていこう。

右コーナーの進入は減速し過ぎに注意しつつ、インへ切り込み、中盤辺りからアクセルを緩める。サイドブレーキを小刻みに引いて向きを変えてラインがふくらむのを抑え込む。

右コーナーの脱出でふくらむのを抑え込めると、左コーナーの進入を楽にでき、かつ高速ドリフトで得点も高くなる。

右コーナーの出口は、インをキープしたまま抜けていくようにするといい。内側の縁石に乗り上げてインを攻めると、ふくらむタイミングが遅くなり、得点も高くなるぞ。

サイドブレーキでポイントUP！！

複数のコーナーをドリフトをつないで高得点を狙う上で怖いのは、速度低下によるドリフトの解消。ドリフトのきっかけとしてブレーキは必要だが、頼り過ぎると速度が落ちてテールを振り出せなくなる。アクセルによるトラクションの調整＆サイドブレーキの活用によるテールスライドの調整も行ない、高い速度でドリフト走行を維持できるようになろう。

複数のコーナーをドリフトしながら切り返すと、速度も当然落ちる　それを最小限に抑え、高得点を狙える横向きのドリフトをマスターしよう！

アルカディアカップ開催決定！

アルカディアカップの開催が決定したぞ。第1回目の対象コースや開催期間は以下の通り。このアルカディアカップは、コースを変え、3回行なわれる予定だ！

車：全車種（チューンド限定）
対象コース：中級B（順走）
対象モード：ドリフトモード
期間：2007年1月15日～1月31日

※走行は1回限り、途中棄権および未完走は失格になります。詳しくは店頭ポスター、公式サイト（アドレスは欄外）を参照。

『バトルギア4 Tuned』公式サイトアドレス＝http://battlegear.net/

トレード隊&イタリアチャンプ来日イベントリポートと世界大会日本代表によるCPUチーム攻略

今月は、二つのイベントリポートに加え、CPUチーム攻略をお届けする。今回このCPUチーム攻略を担当してくれたのが、今年の世界大会に日本代表として出場したフィーバー@トラック。全国大会準優勝者が、CPUチームとして登場する、過去の全国大会優勝チームに勝つためのアドバイスを伝授してくれるぞ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロピアンクラブス 2005-2006
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2006年8月17日(稼働中)
■使用基板：NAOMI2

WCCF EC 05-06初

トレード隊リポート

WCCF EC 05-06では初となるトレード隊イベントが開催された。今回は、従来までのトレード隊とは違い、さまざまなプレイヤー参加型イベントが実施された。そのリポートをお届けする。

11月12日、千葉県蘇我にあるゲームセンター「G-Link」で、アルカディアと週刊ファミ通の合同イベント「トレード隊が行く」が開催された。WCCF EC 05-06になって初めてのトレードイベントとあって、当日は多数のプレイヤーが会場に集まった。

今回は従来のクイズやポージングクイズに加え、似顔絵バトルや、特別ゲストのバンビジャンキーVer.A＆フィーバー@トラックとのエキシビションマッチも行なわれたぞ。

見事逆転ゴール!?

新ルールを採用 選手似顔絵バトル

会場から抽選で選ばれた二人の内、一人が似顔絵を描き、もう一人が描かれた選手を当てる、というルール。当てれば二人にレアカードとのトレード権が与えられた。

「似せる」よりも「特徴をつかむ」ことのほうが重要のようだ。ちなみにこの絵は[illegible]

おなじみの選手当てクイズ

スキルや解説文から、選手を当てる、おなじみの選手当てクイズも開催された。かなり正解率が高かったが、中には「正解の選手が分かるのに、カードを持ってきていない」なんてプレイヤーも居た。

VS日本代表

バンビジャンキー ver.A フィーバー@トラック エキシビションマッチ

トレード隊のイベントの後に、来場者とバンビジャンキー ver.A &フォーバー@トラックが対戦するエキシビションマッチが行なわれた。それぞれ3チームずつと対戦し、前者が1勝2敗、後者が2勝1敗という結果に。トレード隊初の試みとなったエキシビションマッチ。試合後、二人に感想と聞いてみた。「負け越して残念ですが楽しかったです」(バンビ)。「皆さんマナーがよくて、楽しく対戦できました。こういった機会があればまた参加したいですね」(トラック)。トレード隊では今後もこういったイベントも企画していくので、期待していてほしい。

世界大会に出場した二人とガチで対戦

司会者から「勝ったら世界一って自慢していいよ!」とプレッシャーをかけられたせいか、対戦成績は二人合わせて5割という結果となった。

今回、トレード隊イベントにご協力いただいたのはG-Link蘇我(千葉県千葉市中央区川崎町6-9ハーバーシティー蘇我フェスティバルウォーク2F)。千葉県では初の電子マネーEdy専門店だ。

Ciao, campione Italiano!! イタリアンチャンプ訪日記

2004年イタリアチャンピオンに輝いたテオファーバが、11月下旬に来日！　日本代表としてかつてイタリアを訪れた二人のプレイヤーと再会し、座談会が実現した!!

テオファーバ、渋谷に現る！

2006年6月11日、イタリアのリ[illegible]にて開催された「WCCF INTERNATIONAL CUP The 1st ITALIA '06」（大会の模様は2006年8月号にてリポート）。そこで2004年のイタリアチャンピオンとして[illegible]テオファーバ[illegible]が来日するという[illegible]アルカディア編集部は、セガの協力の下、急き[illegible]イベントを企画した。

日本からのプレイヤーとして白羽の矢が立ったのは、日本代表としてイタリアに渡った「第五回WCCF CUP WINNER'S CUP」[illegible]のパンピジャンキー[illegible]とフィーバー[illegible]トラックの二人。東京・渋谷にあるG-link渋谷道玄坂店の協力で、イタリアチャンプを歓迎するミニイベントが実現した。

[illegible]

イタリアではまだ稼働していない『WCCF EC05-06』を日本で初プレイ。しかも全員スターターから始めるという制約付き！

チームの調子もカードのツモ運もなかなか波に乗れない様子のテオファーバ。しかし、十分に本作を満喫できたよう!?

テオファーバ&日本代表プレイヤー座談会

～『WCCF EC05-06』をプレイして～

M（マッテオ）　前作と大きな違いは感じなかったね。このバージョンは僕のことが嫌いみたいだけど（※10試合ほどスターターパックからプレイして、成績がイマイチだった）。カードの引きもパッとしなくて、レギュラーカードばかりだった[illegible]

T（フィーバー[illegible]トラック）　[illegible]いバージョンですね。

M　それは僕も感じたよ。イタリアで稼働したら確かめたいポイントだね。ところで今作では、オススメの白カードって何になるのかな？

ランキングバトル形式で争われるイタリア国[illegible]

B　僕はデルヴェッキオ、ルケ、ファン・ボメル[illegible]ですね。

M　デルヴェッキオは前作ではイマイチじゃなかった？　やたらボールを失っていたように思うんだけど。

B　ん～、どうだろう。僕もトラックさんも、大会で活躍できたのは彼のおかげなんですけどね（笑）。

M　確かに、他人はどうあれ、自分だけは評価[illegible]

T　[illegible]白のアドリアーノ、ダンョンセン、[illegible]、そんなところですね。

～イタリアでのWCCF事情～

B　ヨーロッパでは他国のプレイヤーとの交流は？

M　残念ながら無いんだよね。交流があるのは日本だけだよ。

B　ではイタリア国内でほかの都市との交流は？

M　インターネットのBBSレベルでは交流があるよ。それに国内のいろんな都市で大会が開催されているしね。BBSはトレードや大会の告知があるから、その存在が大きいね。

T　イタリア人は自分が[illegible]するチームへのこだわりが強そうだから、「いくら能力が[illegible]選手でも所属チームによっては使わない！」なんてこだわりはあるんでしょうか？

M　うん、あるね。マルディーニやネスタ辺りならイタリア代表としてなじみがあるからときには使うけれど、インテリスタ（インテルのサポーター）の僕としては、やっぱりシェフ[illegible]コやカカーは使わないね（笑）。

T　日本のWCCFプレイヤーをどう思っていますか？

M　とても強い！　プレイヤーの層が厚いし、対戦経験が豊富だよね。だからレベルが非常に高い。対してイタリアではまだまだプレイヤー数が少ないから、もっぱらCPU戦がメインになってしまうんだ。これでは実戦での経験を積めないよね。イタリアでももっと層が厚くなることを願っているよ。

まだ間に合う！　WCCF全国大会情報

The 6th ★★★★★★ WCCF CUP WINNER'S CUP

JAPAN CHAMPIONSHIP

目印はこのポスター

6回目となるU-5の全国大会「6th WCCF CUP WINNER'S CUP」の詳細が決定したのでお伝えしよう。店舗予選は2006年12月16日から開催。つまりこの号が発売される時期は店舗予選のまっただ中。まだ全国大会に出場できるチャンスは残っているぞ。

店舗予選で店舗代表となったプレイヤーは2007年2月から行なわれるエリア大会に参加できる。このエリア大会で上位に入賞すると、全国大会への切符が手に入るのだ。

大会の日程

店舗大会＝2006年12月16日～2007年1月28日
エリア大会＝2007年2月3日～2007年2月18日
全国決勝大会＝2007年3月

※大会に関する問い合わせはWCCF大会事務局（eメールアドレスWCCF-Taikai@sega.co.jp）までお願いします。
概要やルールなど大会の詳細はWCCF公式サイト（http://www.wccf.jp）を参照してください。

CUP WINNER'S CUP上位入賞者は!? 第2回世界大会にご招待!?

第5回CUP WINNER'S CUPでは優勝&準優勝者がイタリアで開催される世界大会に招待された。実は、この第6回の後にも世界大会が予定されているとのこと。そうなると、今回も決勝戦に進出した二人が世界大会に出場できるのだろうか？　そしてどこで開催されるのか？　詳細の発表を待て！

WCCF サポーターズハウス　今回イタリアチャンピオン歓迎のために協力してくれたのは、昨秋オープンした「G-link渋谷道玄坂店」（東京都渋谷区道玄坂2-6-16 I'm ONビル8F TEL:03-5458-2201）。渋谷ギーゴの8Fにあるので、非常に分かりやすい立地条件だ。ネットワーク&カードゲームに特化したお店なので、WCCFプレイヤーなら満足できること間違い無しだ！　Edyを購入してポイントをためまくろう！

オンチーム攻略法

WCCF EC 05-06になって、CPUチームが強いと感じている人は居ないだろうか？
これまで楽に勝てたチームに苦戦、または勝てなくなってしまったというプレイヤーに贈るCPUチーム考察コーナー、今回はフィーバー@トラックを講師としてお迎えした。

Text: フィーバー@トラック

R・ハリケーン<C.K>

No.			
1	モルガン・デ・サンクティス	02-03	レギュラー
2	ヒリカ	02 03	レギュラー
3	リリアン・テュラム	01-02	レア
4	ハオロ・マルディーニ	01-02	レア
5	シニサ・ミハイロウィッチ	02-03	レギュラー
6	イウァン・カットゥーゾ	01-02	レギュラー
7	イコール・トゥトール	02-03	レギュラー
8	ステファン・アッヒア	02-03	レギュラー
9	エトカー・タウィッツ	02-03	スヘシャル
10	ステファン・アッヒア	02-03	レギュラー
11	アントリー・シェフチェンコ	01-02	レア
	カルステン・ヤンカー	02-03	レギュラー
	マルコ・テルウェッキオ	02-03	レギュラー
[illegible]	マーク・ユリアーノ	01-02	レギュラー
	ニコラ・レグロッターリエ	02-03	レギュラー
	フランチェスコ・アントニオーリ	01-02	レギュラー
[illegible]	↑↓■		

ラ・ブルー・アンサンブ

No.			
1	セバスティアン・フレイ	02-03	スヘシャル
2	リリアン・テュラム	01-02	スヘシャル
3	マルセロ・デサイー	02-03	レジェント
4	ローラン・ブラン	02-03	[illegible]
5	ウィリアム・カラ	04-05	スヘシャル
6	デディエ・デシャン	02-03	[illegible]
7	クロート・マケレレ	04-05	スヘシャル
8	ハトリック・ヒエラ	04-05	スヘシャル
9	シネディーヌ・ジダン	02-03	レジェント
10	ダウィト・トレセゲ	02-03	スヘシャル
11	ティエリ・アンリ	02-03	レジェント
	ジブリル・シセ	04-05	レギュラー
	ロヘール・ヒレス	04-05	スヘシャル
[illegible]	オスマン・ダホ	02-03	レギュラー
	ミカエル・シルベストル	04-05	レギュラー
	マルタン・ジェトゥー	01-02	レギュラー
[illegible]	↓←→■		

バンビジャンキー ver.A

No.			
1	ファビアン・カリーニ	01-02	レギュラー
2	コロ・トゥーレ	04-05	レギュラー
3	フランコ・ハレーシ	02-03	[illegible]
4	イゴール・トゥドール	02-03	レギュラー
5	ハオロ・マルディーニ	02-03	レア
6	ホッサム・カリ	04-05	レギュラー
7	エトカー・ダヴィッツ	01-02	スヘシャル
8	オスマン・ダホ	02-03	レギュラー
9	セバスチャン・ウェロン	02-03	レジェント
10	ルート・ファン・ニステルローイ	04-05	レア
11	マルコ・デルヴェッキオ	02-03	レギュラー
	マウロ・ロサレス	04-05	レギュラー
	[illegible]	04-05	レギュラー
[illegible]	ルイ・サハ	04-05	レギュラー
	マルコ・ザンキ	02-03	レギュラー
	ヒルフレト・ボウマ	04-05	レギュラー
[illegible]	↑↓←→■		

アンリとシェバによる中央突破は抜群の破壊力

注目すべきは、変則4-4-2というフォーメーション。見ての通り中央突破に特化した形になっている。以前はCPUチームでヤンカーを使い、中央突破の戦術を中心プレイにしていたが、自分が使いにくいことに不満を覚えたというR・ハリケーン。そこで、サポートに足の速い選手を入れたところ、「強い」という確信を得たそうだ。そしてシェフチェンコを中心にチームを作り、[illegible]に至ったらしい。

単独突破の強いシェバとスルーパスへの反応がいいアンリによる、破壊力抜群の攻撃がこのチームの最大の魅力。また、フィジカルに長けたダヴィッツとアッピアが高い位置でボールを落ち着かせ、前線へ展開している。

守備面ではマルディーニのカバーリングとカットゥーゾのチェイシングには注意が必要。CBのテュラムは運動量が[illegible]なので、[illegible]によっては[illegible]かもしれない。

史上初のU-5R大会優勝チーム

全体的に特徴[illegible]散りばめられた4-3-3。注目すべきはジダン。FWより少し低い位置からサイドを突破したり、内側に切り込んでパスやサイドチェンジを仕掛けてくる。またジダンを含むWGを、両SHがうまくサポートしている。守備面ではブランのカバーリングとデサイーの力強いチェックが目立つ。上がりやすいピエラの裏を突き、カラをかわせればチャンスが生まれる。

驚かくの黄金連携を持つ第5回優勝チーム

[illegible]本という黄金連携の本数を誇る、世界大会優勝チーム「ラ・ブルー・アンサンブ」同様、前線の少し下がった位置に配置されたヴェロンが攻撃を担う。このヴェロンにクロスを上げさせるとの事だ。また、ダホがデルヴェッキオのサポートに上がってくると攻撃に厚みが増す。ちなみにダヴィッツは運動量が豊富なので01-02を使用しているそうだ。崩すにはまずサイドを執拗に攻めてみるといいだろう。

[illegible]パスの精度には目を見張るものが[illegible]く、内へ外へ長短のパスを繰り出す。

WCCF サポーターズハウス

今回、記事を作成するに当たって、5チームの監督と連絡を取ったというトラック（ラ・ブルー・アンサンブとは残念ながら連絡が取れなかった）。そこで判明したこぼれ話を紹介。まずバンビジャンキーver.Aという名前はバンビ自身の「ダービー・オーナーズ・クラブ」における最強馬から付けられたそうだ。また、クイーンレオーネのブッフォン＆ネスタはAEでシェバはBSとのこと。

バージョンアップによる戦略の変化を読み解く

ベースボールヒーローズ２
BASEBALL HEROES 2

11月末に行なわれたオンラインアップデートや、研究が進んだことによる戦術の変化を解説していくぞ。使用感の変わったサインを知り、現在のバージョンに合った試合運びを覚えよう。

ベースボールヒーローズ2
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2005年11月中旬（稼働中）
■使用基板：ー

Text:マンモス丸谷

使いどころが変わったサイン

エンドラン警戒

相手が“ヒット（バント）エンドラン”を出していないときにこのサインを出すと、高確率で四球が発生するようになった。気軽に使うにはリスクが大きいので、確実にエンドランを読めた際に、一点読みで使っていこう。コントロールの数値が高い投手ならば、目盛りをコントロール重視にすれば、ある程度四球を減らすことが可能だ。

“盗塁警戒”も同様に四球が出やすい。対戦相手の傾向を見極めて使い分けるのが安全だ。

流し打ち

外角攻めへの有効度がアップし、狙い球や目盛りが合っていなくてもヒットにできる確率が高くなった。俊足左バッターの内野安打狙い用のサインとしても、相変わらず有効だ。ただし“打たせて取れ”や“内角攻め”との相性はかなり悪く、これらのサインとかち合うと三振やダブルプレーといった結果を招くことが多い。

長打警戒の手段として使われる“外角攻め”に強くなった。最近使用頻度の上がったサインの一つ。

内野シフトチェンジ

各種サインの汎用性が下がったため、守備シフト変更の重要性が増した。“センター返し”防止用の、“ゲッツーシフト”などが代表例。しかし今バージョンでは“盗塁警戒”や“エンドラン警戒”時など、特定の状況で内野シフトを変更すると、ポテンヒットや内野安打になってしまうことが多くなった。シフトをいじらないという選択も、ときには必要だ。

相性の悪いサインとシフト（“バント警戒”＋内野後退など）を組み合わせるのは×。悪い結果になりやすい。

目盛りとの併用が重要なサイン

vs. 打たせて取れ

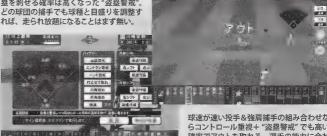
現在最も汎用性の高いサインなのが“打たせて取れ”。投手の調子＆能力次第では、ほとんどのケースを凡打で切り抜けられるため、多用される。この“打たせて取れ”に対して強いとされているのが“センター返し”だが、このサイン単体では効果が低い。「低めの変化球を投げる」という“打たせて取れ”の特性を突き、狙い球を変化球にしておくと、ヒットの確率が高くなる。相手投手がパワーピッチ、もしくは制球値が低い場合は“見極めていけ”も有効。四球を選んで出塁する可能性が高い。

“打たせて取れ”を高確率で打ち破る絶対的なサインは存在しない。変化球狙いと目盛りの調整で、ヒットの確率を少しでもアップさせていこう。

“打たせて取れ”のサインが実行されると、確実に変化球が投げられることになる。球種をオートや直球にしていても同じ。直球で勝負したい場合はほかのサインを選ぼう。

vs. 盗塁

本作の“盗塁警戒”のサイン成功率は、目盛りと勝負球の球種に大きく左右される。特に捕手の送球値が12～16辺りだとその影響が顕著で、パワーピッチ＋直球なら盗塁が得意な選手（赤星、西岡など）でも刺せる確率が高いが、コントロール＋変化球の場合はほぼセーフになってしまう。盗塁を阻止したい場合は必ずパワー＋直球を選ぼう……といいたいところだが、投手の制球力次第では四球が出やすく、強振＋“引っ張り”といったサインを合わされると長打になる。読まれないように使うこと。

読みがはずれると四球になりやすいが、盗塁を刺せる確率は高くなった“盗塁警戒”。どの球団の捕手でも球種と目盛りを調整すれば、走られ放題になることはまず無い。

球速が速い投手＆強肩捕手の組み合わせならコントロール重視＋“盗塁警戒”でも高い確率でアウトを取れる。選手の能力に合わせて作戦を使い分けていこう。

打者のサインの成否には目盛りや狙い球以上に、調子の影響も大きい。調子が悪い場合、ヒットを打つのが目的のサインはかなり成功しにくい。逆に進塁打やバントエンドランなど、アウトカウントを一つ犠牲にする作戦は、絶不調であっても結果を出せることが多い。選手の調子に合わせたサイン選びも、ときには重要だ。

新旧四つのクエストをピックアップ攻略！

© 1984-2004 NAMCO BANDAI Games Inc.

『Ver1.20』稼動から早2カ月。今回は“女神の凱旋”をはじめとする、四つのクエスト攻略＋αをお届け。

ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：アクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋1ボタン
■発売日：2006年3月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM256＋PC

Text:C・LAN
※記載内容は編集部調べによるものです。

新バージョンが早くも稼動！

過去2回のバージョンアップがあったが、12月中に3回目が予定されているぞ。新たなる展開に期待すべし！

新クエストに挑む前に再確認！

Ver1.20情報局

まずはおさらいも兼ねて、これまで未掲載だった『Ver1.20』の新要素を紹介。スペシャル枠には新たに六つのクエストが追加され、結果的に個々の配信頻度が若干下がった。特に原作をモチーフにした三本のクエストは長期プレイが必要なので、配信クエストはこまめにチェックしよう。

『Ver1.20』稼動から2カ月が経過したが、金箱・銀箱を初めとする謎はまだまだ多い。まず、現Verの新要素をまとめてみよう。135ページからは、四つのクエストをテーマ立てで攻略。このテーマはある種“縛りプレイ”のようなものだが、これを満たしてクリアーすればいいことがあるかもしれない。

ショート＆配信法則が一昨日から変わりました。さらに塔を「降りる」クエでした……

新クエストの青箱・赤箱のヒント

新クエストは完全新規のクエストと、旧クエストの強化版である裏クエストがあり、12月10日現在で6種類が配信済みだ(“零下(れいか)”を含めれば7種類)。ここでは配信済みの新クエストの碧貝＆星貝メッセージを紹介。またこれらの新クエストには銀色の塔箱も導入されている。金塔箱との違いはメンバーごとに正解候補地が異なる点で、クエストによってはアイテムやアーツの使用が必要となる。開けるとお金とランダムで封魔系の新装備を0～4個入手できる。

クエスト名	難易度	青箱のヒント	赤箱のヒント
女神の凱旋	☆☆☆☆☆☆	考えてはなりません、感じるのです	つらくてもめげないでね
死の砂漠を越えて	☆☆☆☆☆☆☆	よそ見せずに使命に集中なさい	私は意外と細かいことにうるさかったりします
謎の鉄仮面	☆☆☆☆☆☆☆	最近忙しくて寝る暇がありません	たまにはお寿司でも食べに行きたいですね
奪還(だっかん)	☆☆☆☆☆☆☆☆	発想を逆転させなさい	戦いの巧者たる証を見せなさい
騎士(きし)	☆☆☆☆☆☆☆☆	掃除はこまめにするのですよ	巫女には試練となるでしょう
魔塔(まとう)	☆☆☆☆☆☆☆☆	求めよ、さらば与えられん	塔の屋上に全ての答えがあります

新たな合成を駆使して強力な装備を作り出そう

『Ver1.20』ではレシピ合成とレシピ外合成の2種類に加えて、新たに3種類の合成方法が追加された。この中で比較的作りやすく有効なのが“強化合成”。初期装備をベースにキャラ固有の強化素材を五つ合成すると、新装備として生まれ変わる。強化中の装備は全く役に立たないが、合成が完了するとレアアイテムも顔負けの強力な装備に進化！　強化素材は“女神の凱旋”の赤箱をはじめ、ほとんどの敵が落とすので少しずつ集めていける。“覚醒合成”に使う「スクロールオブブースト」も膨大な数が必要となるので、むやみに使ったり売ったりせずに確保しておこう。

分解合成

あらゆるアイテムを素材に還元

ショップアイテムの「分解の小槌」を使った合成で、30分で何らかの素材が完成(レシピ合成品は装備品の場合もある)。分解合成と“女神の凱旋”の存在により、“キララ”や“ハイミスリルのタブレット”など、いくつかの素材が格段に入手しやすくなった。

強化合成

初期装備が大幅パワーアップ

店売り装備欄の左端に並ぶ5～6種類の初期装備に、強化素材を五つ合成すると強力な装備品になる。強化素材はキャラごとに異なり、一度に二つ合成することも可能。強化中は「改造中の～(X／5)」という表記になり、あと何個で完成するかが分かる。

強化合成用の素材	
ギルガメス	神々の金塊
ヤング・カイ	天使の羽根
ワルキューレ	魔法の元素
ゼオバルガ	マトリクスチップ

合成時間は強化1回につき24時間。24×5×6＝720時間も必要なので、GEMを活用して短縮していこう。

覚醒合成

真の能力が目覚める

クエスト報酬や銀塔箱で入手できる「封魔～」、「改造～」を冠する防具と、同種のオリジナル防具を使った合成。レシピは“表装備＋裏装備＋スクロールオブブースト”で、合成時間は24時間。完成後は能力が1ランク高い装備品となる。ほとんどの防具に用意されているので、集めるのはかなり大変だ。

封魔系の裏装備には弱体化能力が付加されている。完成品には「英雄の～」などキャラ固有の冠詞が付く。

イシターの独り言
新規クエストの銀塔箱は、“女神の凱旋”がアイテム、“死の砂漠を越えて”がアーツ、“謎の鉄仮面”がフォースで出現する。この三つのクエストには、フォースで出現する従来の金塔箱も存在している。裏クエストは表クエストと同じマップが採用されており、表の金塔箱と同じ候補地でフォースを使えば銀塔箱が出現。封魔系装備の収集に最適なクエストでもあるのだ。

クエスト攻略1 女神の凱旋 ルームリスト

クリアまで21回のプレイが必要な"女神の凱旋"は、配信されたら集中的にプレイしたい。127部屋目のENTRANCE HALLでは、赤箱が三つ出現。強力な武器と強化素材が二つ手に入る。

"女神の凱旋"の仕掛けは大きく3種類がある。Aは決まった条件を満たすと金塔箱が立ち、固有のアイテムが入っている。Bはオブジェクト上でフォースを使うと出現するこれまでどおりの塔箱。Cはマップの白点に注目しよう。

A 中身が固有の塔箱

NO	ルーム名	宝箱の出現方法	宝箱の中身
2	DRUAGA'S GRAVE	ドルアーガの墓石前でフォースを使う	冥界の雷
15	KITCHEN	北西のフォーク上でフォースを使う	東州続命散
60	MUSEUM	西側の邪神像を破壊する	サイコニウムのタブレット
41	SHRINE OF EVIL	西側の邪神像を破壊する	正義の炎
113	THIRD CELL	西側中央の小部屋の西端に触れる	世界樹の枝
54	TROPHY ROOM	南東部トロフィーのすぐ北でフォースを使う	メタセコイアの葉
126	WATER DUCT	回復ポイント部屋の北西隅でフォースを使う	ハイミスリルのタブレット

B 中身が決まっていない従来の塔箱

NO	ルーム名	宝箱の出現方法	宝箱の中身
85	ARMOR STORAGE	ゴールデン・アーマー上でフォースを使う	ゴールド＋ランダム
89	DEAD END	倒れている遠藤さんの上でフォースを使う	
87	HELM STORAGE	ゴールデン・ヘルメット上でフォースを使う	
86	SHIELD STORAGE	レッドライン・シールド上でフォースを使う	
84	WEAPON STORAGE	ホワイト・ソード上でフォースを使う	

C 中身が固有の光る灰箱

NO	ルーム名	宝箱の中身	NO	ルーム名	宝箱の中身
58	ALCHEMIST'S ROOM	ホーションオブデス×4	64	QUOX'S LABYRINTH	聖竜の逆鱗
7	EMPTY GALLERY	聖なる水	14	SECRET CHAMBER	魔法繊維
53	FORGOTTEN ROOM	キララ	80	SECRET CORRIDOR	ブラックオーブ
46	HOLY OF HOLIES	神珍鉄	119	STABLE	バランス(異種)×4
82	LABORATORY	ポーションオブスリープ×4	9	SUNNED CAVERN	イラニスタンの油
26	LARGE HALL	サーメットのタブレット	109	TORTUNE CHAMBER	神族の遺灰
61	LIBRARY	ヤング・カイの本×4(※)	31	TRAINING YARD	カーボネイトのタブレット

※「バイブル」、「ブックオブライト」、「ブックオブゲートディテクト」、「ブックオブロウズ」の4冊

Super Akynd Knightとの戦い方

ルーム1〜5では、特定条件を満たすとSuper Akynd Knightが出現。HPと魔法防御力が非常に高いが、強化合成素材や"魔光石"を落とす。5体殲滅のカギはフォース連携。2種類のポーションⅣを惜しまず使おう。ここではキャラ別の役割を解説。

ギルガメス

ワルキューレ、ゼオバルガが居る場合はダウン属性無効のランパートを先にかけ、連携中にヒート。起点はサンダースラッシュ、攻撃用はフレイムチャージが向いている。

ヤング・カイ

フォースの効きが悪いので、コールギルでのターゲット役と、回転の早いヒールやシールドで連携のつなぎ役に徹するといい。余裕があればサンダーボルトを撃ち込もう。

ワルキューレ

エターナルソードで大ダメージを与えられるので、連携に積極的に参加しよう。待機中はパワーソードかホーリーレイン。時間切れ時は攻撃よりもヒールレイン重視で。

ゼオバルガ

連携終盤のサイコニウムドリルが非常に高威力。ただし再使用までの時間が長いので、つぶされないようにターゲットをよく確認。使用後はスピンカッターなどで追撃しよう。

レアモンスター Gallas

POP POINT
GATEKEEPER'S ROOM中央

ルーム6のザコ群とともに中央に出現。Akynd Knightより一回り大きいが、Super〜ほどの耐久力はないのでフォースで瞬殺できる。攻撃を受けるとダウンを奪われるので、残り時間が少ないときは要注意。全員で戦わず、ザコもしっかり掃除しよう。

Super〜に比べれば弱い。ボス戦のデモで出現を確認できる。

主な DROP ITEM 改造ウォーダーヘッド(ゼオバルガ頭)、封魔のトニカ(ヤング・カイ体)など

女神の凱旋　全ルームリスト(NOは原作のものです)

NO	ルーム名	宝	NO	ルーム名	宝
25	ADEPT'S ROOM		15	KITCHEN	A
79	ADMINISTRATION		35	KNIGHT'S CHAMBER	
58	ALCHEMIST'S ROOM	C	82	LABORATORY	C
96	ANCIENT RUIN		26	LARGE HALL	C
73	ANTECHAMBER		118	LEADER'S ROOM	
92	ARCADE PASSWAY		61	LIBRARY	C
95	ARCHED HALLWAY		10	LOCKED ROOM	
85	ARMOR STORAGE	B	65	LOUNGE	
83	ARMORY		93	MAZE PASSAGE	
70	ATTENDANT'S ROOM		110	MAZE VESTIBULE	
66	AUDIENCE HALL		62	MAZY QUARTER	
5	BANQUET AREA		60	MUSEUM	A
103	BARRACKS		3	OBSERVATORY	
108	BARREL VAULT		24	PANTRY	
105	BLUE COURT		28	PARTY ROOM	
59	BOUDOIR		51	PASSWAY	
78	BOULDER PASSAGE		17	PLAY ROOM	
91	CALVARY PRISON		123	PORTCULLIS	
43	CAVE OF GRAMARYE		44	PRIEST' QUARTER	
45	CHANTRY		49	PRIVATE ALTER	
38	CHAPEL OF EVIL		32	PUPIL'S ROOM	
120	CHARIOT HANG A R		69	QUEEN'S ROOM	
104	CHIEF'S QUARTER		64	QUOX'S LABYRINTH	C
16	CHIEFTAIN'S ROOM		76	RED COURT	
71	CLOSET CHAMBER		90	REMAINS	
30	COLOSSEUM		20	REST ROOM	
99	COMMAND POST		40	SACRED CHAMBER	
97	COMMON CHAMBER		112	SECOND CELL	
67	COMMON HALL		14	SECRET CHAMBER	C
121	COMMON ROOM		80	SECRET CORRIDOR	C
94	CONDEMNED WARD		125	SECRET STAIRCASE	
107	CRYPT		72	SERVANT'S HALL	
52	CROSS POINT		86	SHIELD STORAGE	B
88	CURSED ROOM		41	SHRINE OF EVIL	A
89	DEAD END	B	12	SLAVE PEN	
29	DINING ROOM		21	SMALL DOME	
63	DORMITORY		13	SOLARIUM	
77	DRAGON'S LAIR		42	SPECTER CELL	
2	DRUAGA'S GRAVE	A	18	SPOIL'S ROOM	
7	EMPTY GALLERY	C	119	STABLE	C
19	EMPTY CISTERN		11	STORAGE CHAMBER	
127	ENTRANT HALL	赤	115	STORE ROOM	
116	EXERCISE FIELD		9	SUNNED CAVERN	C
68	FIRE ESCAPE		39	TEMPLE OF CHAOS	
8	FOOD STORAGE		22	THE STAIRCASE	
111	FIRST CELL		56	THIEF'S HIDEOUT	
81	FORBIDDEN HALL		113	THIRD CELL	A
53	FORGOTTEN ROOM	C	74	THRONE ROOM	
114	FOURTH CELL		109	TORTUNE CHAMBER	C
—	GATEEEPER'S ROOM		31	TRAINING YARD	C
50	GOBLIN'S LAIR		48	TRAP CEILING	
33	GREEN COURT		57	TRAP DOOR ROOM	
100	GUARD ROOM		4	TREASURE STORAGE	
117	GUEST CHAMBER		54	TROPHY ROOM	A
106	HALL OF WARRIORS		34	UNDEAD GRAVEYARD	
101	HARNESS STORAGE		124	UNDER THE MOAT	
87	HELM STORAGE	B	55	UPWARD PASSWAY	
46	HOLY OF HOLIES	C	98	VANGUARD ROOM	
47	INTRICATE PASS		122	WAITING ROOM	
36	INVIOLATE AREA		23	WATCH TOWER	
102	JAILER CHAMBER		126	WATER DUCT	A
6	JEWELY STORAGE		27	WATER LINE	
37	JUNCTION		84	WEAPON STORAGE	B
75	KING'S ROOM				

インターの独り言　多くのクエストは銀箱取得前に金箱は出ないが、いくつか例外もある。表裏の魔塔系クエストもそう。"女神の凱旋"をクリアすると魔塔系クエストの金箱待機状態となり、"虚ろなる魔塔"、"魔塔(まとう)"のどちらをクリアしても頂上で金箱が出現。ただし、取得時点で金箱待機状態は解除されるので、両方で金箱を取るには"女神の凱旋"を2回クリアする必要がある。

クエスト攻略2 空の聖都ラ・ケウ ノーアーツ赤箱ソロクリア

"空の聖都ラ・ケウ"の赤箱条件は、NPC全員を生還させること。ここにさらに縛りを加え、アーツも使用せずにクリアを目指してみる。フォース全開での戦いになるので、ポーションは忘れずに。

イナーナとシスナよりも、騎士団の方が倒れやすい。どの騎士が狙われているのかを把握して、Blue Captainを殲滅していこう。ソロの場合は最後のイナーナ護衛も難所となる。キャラによってはフォースの再使用待機時間がネックとなるので、店売りの「スクロールオブサンダーⅢ」などを持ち込むといい。

POINT1 第一襲撃地点

この場所に限らず、範囲系フォースと回転の早いフォースの併用がポイント。ここは奥の騎士が倒れやすい。手前の敵に範囲系フォースを撃ったら、急いで奥へ行き2体を撃破。補充された敵もきっちり殲滅し、すぐさま手前に戻って攻撃を受けている騎士を守るように動こう。

手前の敵も補充されるが殲滅していると間に合わない。奥をきっちり倒すことが重要。

POINT2 第二襲撃地点

ここもPOINT1と、動き方はほぼ同じになる。奥の騎士は同時に2体から攻撃を受けているため、非常に倒れやすい。手前の敵にはあまり固執せず、少し数を減らしたら全力で奥の2体を倒そう。手前を殲滅後はイナーナを囲むように3体、その後左右に2体敵が出現。ここは問題無いだろう。

転送後は急いで北上する。手前の兵士は意外に持つので、奥を最優先した方がいい。

POINT3 シスナ逃走地点

Lizard Man系3体を倒したら、シスナを追って転送陣へ。東側へ逃げた場合はAssasinが反応してしまい、団長が狙われるので倒してから進もう。シスナのセリフが出たら戻ってOK。イナーナを守りながら2カ所の浮島の敵を殲滅する。橋上とその奥の5体は先行して倒しておこう。

北ルートの方が楽に進める。東ルートだった場合は、Assasinを倒してから転送陣へ。

POINT4 橋上での挟撃地点

ヤング・カイはファイヤーエレメント、ワルキューレはホーリーレイン最大ためを"置く"ことが可能。西側の色違いの部分にイナーナが来たら発動しよう。遠距離攻撃に乏しいギルガメスとゼオバルガはAssasinのナイフが脅威。スクロールなどの攻撃アイテムを持ち込む戦法がお勧め。

特定のフォースを置くように出しておけば、行動開始前に数体の敵を倒せる。

キャラ別の行動指針

ギルガメス

POINT1、2は手前の敵をムーンブレードで一掃し(一撃で倒せる攻撃力を確保しておく)、ダッシュ攻撃キャンセルのアースクラッシュで奥を倒す。ピンポイントで遠距離の敵を狙いたい場合はエアバレットも有効だ。

ヤング・カイ

詠唱速度重視の装備かグリーンクリスタルを携帯し、ファイヤーエレメントとアイスストームを中心に。特に後者の三点ロックが役立つ。ヒールはタッチの手間があるので、かけるべき騎士を早めに見極めよう。

ワルキューレ

敵群の中心にため無しのホーリーレインを撃ち、少数の敵はハリケーンショットで吹き飛ばす。ともに再使用までが短く使いやすい。さらに3方向弓+「(超越)生命の矢」なら通常攻撃でも殲滅が比較的楽。

ゼオバルガ

気絶攻撃が一切使えないこの条件では、オービルリフレクターが要。しっかり敵をロックして無駄な照射時間を減らそう。操作に自信があればメテオシェイプも強力。スピンカッターは外すと致命傷になるので慎重に。

クエスト攻略3 盗賊砦の秘密 トラップ地帯ノーダメージクリア

このクエストの前半は、ほとんどの行動を封印された状態で罠が満載のエリアを進んでいく。矢とノコギリの動きを見切って、ノーダメージクリアを目指そう。足の遅いギルガメスは要注意。

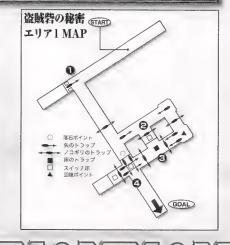
主要な罠は矢と回転ノコギリの二つ。矢は5発放たれるたびに少し間ができるので、ここを素早く抜けていく。回転ノコギリはゆっくり往復しているだけなので見切るのは楽。しかし、判定が大きく手前の地形に隠れて見えない場合があるため、急ぎ過ぎないようにしよう。また、最初の角を東に曲がった突き当たりには落石のトラップ、後半の通路には炎が噴出す床のトラップがある。そこで、特にダメージを受けやすい4カ所のポイントを解説しよう。パーティープレイ時はほかのプレイヤーとの接触判定があり、狭い場所へ複数で進むのはかなりの危険が伴う。「まかせて!」などのチャットを出したり、逆に出された場合はお任せするなどして、だれか一人だけが先行して進んでいく形が望ましい。

❶ 二つのスイッチの間に矢の罠。矢には射程があるので北から迂回してもいい。

❷ 戻りにノコギリをくらいやすい。ノコギリが南側に来たときに抜けるのが安全だ。

❸ 左右の矢のすき間を斜めに抜けて火炎床の西へ抜けて戻る。東側は狭いので無理。

❹ 多くの矢が飛び交っているが、注意するのは前後のみ。左右は完全に無視してOK。

イシターの独り言
参考3として「天界のプレート」の出土履歴も掲載(137ページ参照)。これまでの出土合計数は5枚で、すべて「Ver1.10」。ギルガメス2枚(3、7プレイ目)、ワルキューレ2枚(7、14プレイ目)、ゼオバルガ1枚(1プレイ目)となっている。全体的に見ると、ゼオバルガの取得数が極端に少ない。総プレイ回数はワルキューレ>ゼオバルガ>ヤング・カイ>ギルガメスの順。

クエスト攻略4 謎の鉄仮面 歩哨を起こさずにクリア

4人の歩哨が配備されているエリア2が関門。これまで1回しか配信されていないクエストなので（12月10日時点）、未体験の人も多いかもしれない。この機にマップを覚えて予習しよう。

寝ている歩哨はエリア1に一人、エリア2に四人いる。まず、どうすれば起きてしまうのかをしっかり覚えておこう。これらの行動を行なっても、小部屋一つ分ほど離れていれば反応はしない。ほかの敵は安全な場所に連れ出して倒そう。なお、このクエストはボス戦が2回あるため長期戦になりやすい。慎重に進みすぎるとタイムオーバーになる可能性が高いので、エリア1の前半などは慣れてきたら迅速に進むようにしよう。

歩哨が目を覚ましてしまう行動
①ボタンを押す
②アーツを使用する
③フォースを使用する

いずれも、種類を問わず使った(押した)瞬間に歩哨は目を覚ましてしまう。アイテムやチャットの使用は問題無し。

宝箱は歩いて回収。もちろん、接触したり直接攻撃でも起きるので注意。

ほかの敵は手前に誘導。遠距離攻撃は攻撃地点さえ離れていればOK。

壁破壊後に勢い余って歩哨を攻撃しないように。オートで壊すといい。

謎の鉄仮面
エリア2 MAP

考証 レアアイテムの出土状況から"確変"を探る

本作を長く続けている人は、確変めいたツキを感じたことはないだろうか。右表は、編集部でこれまでに出たレアアイテム(旧ラッキーアイテム級) の記録だ。これを元に「確変」という現象を少しだけ真面目に考えてみたい。とはいえ、根拠らしきものはあっても確証は全く無い。あくまで読みモノと捉えていただければ幸いである。

最初の数プレイが出やすい？

表中の "プレイ回数" は「そのICでその日に何プレイ目か」を指す。集計開始時期の遅れから『Ver1.10』には未記録のものもいくつかあるが、全体的に一桁目のプレイに出ていることが多い。さらに絞れば、最下段の「天光石」×2以外はすべて11プレイ目以内に出ている。もちろんその影には、何も出なかった日が幾度となくあったわけだが、"最初の数プレイには運の上乗せがある"と考えるのは早計だろうか。

カード更新によって"運"は別人になる

複数キャラで均等にクエストを回した際に、ドロップ傾向の差を感じたことはないだろうか。例えば "魔天" でキャラAは「聖なる水」が10個近く出たが、キャラBは0個という具合に。ここでICを更新すると流れが変わることがある。『Ver1.10』のヤング・カイの「天光石」二つなどもこのパターンだ(更新後は再カウント)。"運"の生成因子として、カード裏面に記載された20桁のNO.が関係している可能性がある？

ラッキーアイテムとは結局何だったのか？

一般的に "ラッキーアイテム" とは、持っていると運が向上するアイテムを指す。しかし本作に当てはめると、持つ者と持たざる者の格差が広がる図式となり、仕様として考えにくい。この "資産格差" はむしろ緩和させる方向に働きかけるほうが自然である。オカルトめいた推察であることは承知しているが、これが "最初の数プレイに運の上乗せ" の根拠の一つだ。1日数回のプレイでも、継続すれば道は開けるかも？

参考1 レアアイテムの出土履歴 (Ver1.10)

アイテム名	クエスト・エピック名	使用キャラ	プレイ回数
アデプトオブバビロン	空の聖都ラ・ケウ	ワルキューレ	5プレイ目
アデプトオブバビロン	七つを一つに	ワルキューレ	未記録
女神の花飾り	騎士たちの試練	ヤング・カイ	未記録
悩殺の水着	虚ろなる魔塔	ゼオバルガ	未記録
ミッドナイトナイトメア	絶対零度の罠	ヤング・カイ	4プレイ目
オーダーメイドソックス	虚ろなる魔塔	ギルガメス	未記録
オーダーメイドソックス	虚ろなる魔塔	ワルキューレ	2プレイ目
オーダーメイドソックス	虚ろなる魔塔	ゼオバルガ	3プレイ目
ハイパワーリボン	虚ろなる魔塔	ヤング・カイ	1プレイ目
打ち直された光の鎧	試練の旅(火星の試練)	ギルガメス	5プレイ目
アングリーピンキー	とらわれの英雄たち	ヤング・カイ	6プレイ目
マッコウブーツ	零下30度の罠	ヤング・カイ	4プレイ目
ローラーヒーロー	深淵にひそむ大蛇	ワルキューレ	5プレイ目
ラディアントドラグーンヘッド	深淵にひそむ大蛇	ワルキューレ	2プレイ目
フォースカモフラージャⅡ	魔神の地下要塞	ヤング・カイ	未記録
超時空展開式ラウンドバインダー	魔神の地下要塞	ヤング・カイ	未記録
マグネットバイペダルユニット改	怒れる竜ラパックス	ギルガメス	7プレイ目
マグネットバイペダルユニット改	怒れる竜ラパックス	ワルキューレ	未記録
天光石	虚ろなる魔塔	ギルガメス	1プレイ目
天光石	虚ろなる魔塔	ヤング・カイ	2プレイ目
天光石	虚ろなる魔塔	ヤング・カイ	7プレイ目
天光石	虚ろなる魔塔	ワルキューレ	約60プレイ目
天光石	虚ろなる魔塔	ゼオバルガ	約50プレイ目

参考2 レアアイテムの出土履歴 (Ver1.20)

アイテム名	クエスト・エピック名	使用キャラ	プレイ回数
裏のブックオブロウズ	魔塔(まとう)	ワルキューレ	3プレイ目
悩殺の水着	魔塔(まとう)	ワルキューレ	10プレイ目以内
オーダーメイドソックス	魔塔(まとう)	ギルガメス	5プレイ目
オーダーメイドソックス	魔塔(まとう)	ワルキューレ	1プレイ目
オーダーメイドソックス	魔塔(まとう)	ワルキューレ	4プレイ目
封魔のホーリーアロー	魔塔(まとう)	ギルガメス	1プレイ目
ローラーヒーロー	深淵にひそむ大蛇	ギルガメス	11プレイ目
天光石	魔塔(まとう)	ヤング・カイ	2プレイ目
天光石	虚ろなる魔塔	ワルキューレ	4プレイ目
魔光石	女神の凱旋	ギルガメス	4プレイ目
魔光石	女神の凱旋	ヤング・カイ	1プレイ目
魔光石	女神の凱旋	ヤング・カイ	11プレイ目
魔光石	女神の凱旋	ワルキューレ	未記録

インターの独り言

「Ver1.10」のラッキーアイテム報告は土日が休みだったこと、1回だけ「ポーションオブヒーリング」が報告されたりしたことを考えると、自動生成ではなく手作業で配信していたと考えられる。今では追加レアの存在を教えるための「昨日出土する可能性があった幻アイテム紹介コーナー」くらいに考えているが、果たして真相が明かされる日は来るのだろうか。

マードック、ジャック5、クマ&パンダ限定

デカキャラ限定コンボマニアックス

体の大きい、いわゆる「デカキャラ」限定で決まる痛~いコンボを大特集!! ……スコンから、マニアックなコンボまで……のすべてを、とくとご覧あれ!

コンボ補足1

リリの①は、起き上がり下段キックからも決めることができる。ジンの①は壁際限定。羅喉の3発目にディレイをかけて、ダウン判定の相手に当てなければならない。レイの①は、旋風連脚の2発目で相手が起き上がろうとした場合、3発目まで出し切り⇒背身下掃打（背中を向け⇩）まで確定。カズヤの②は、軸によってはマードック・ジャック5にも決まる。スティーブの①は、クマ&パンダに対してはフェイントレフトフックコンビネーションの部分を立ちに変える必要がある。ヨシミツの①は、アーマーキング・フェン・キングにも決まる。

ブライアンの①は地上コンボ。条件によっては、下段さばきからも決めることができるので強烈!!

コンボ補足2

ニーナの②のライトローキック&バックスピンチョップは、マードックに対しては、⇧を長く入れてからの⇧始動で出す必要がある。アンナの②は、マードックに対しては、ツイスティングラッシュ3発止めの部分をコウトリーレインボー（⇨➡）（1・3発目ヒット）に変える必要がある。デビルの③は、白鷺遊舞の前の前ダッシュを長めにする。デビルの④は壁際限定。軸によっては通常キャラにも決まる。

デビルの①は、連続して前ダッシュすることで回り込み、立ちを強引に正面から決めるというコンボ。

デカキャラ限定コンボ表

表中では、マードックを「マ」、ジャック5を「J」、クマ&パンダを「熊」と表記しています。（　）内のダメージは、追い打ち部分を起き上がった場合のものです。

キャラ		コンボ内容	ダメージ	入るキャラ		
リリ	①	バックフリップ・スピニングエッジ1発止め（ ）～➡で振り向き⇒パドリングビート2発止め（ ）⇒ワンツーパンチ（ ）⇒ペンデュラムスプレッド（ ）	61	マ		
アーマーキング	①	ナックルボム（ ）⇒ ⇒マッスルドライバー（空中の相手に ）⇒	67(64)	マ		
	②	ローブロー（⇦⇦☆ ）カウンターヒット⇒ダークネスサイクロン（ ）⇒マッスルドライバー（空中の相手に ）⇒	71(68)	マ		
	③	壁やられ・中⇒ ⇒ショルダーインパクト（⇨ ）	27			熊
アスカ	1	逆さ竜胆(接近して ）or鬼殺し（ ）⇒燕槌～霞掌拳～翠連衝腿（ ）⇒槍連鬼首（ ）	59or65	マ	J	
	2	水面澄まし（[ ]）～前ダッシュ⇒白鷺遊舞（ ）	45			熊
ジン	①	踏み込み下段回し蹴り（⇨☆⇩ ）⇒羅喉（⇦➡ ）	55	マ		
	②	壁やられ・中⇒順突き～内回し踵落とし（ ）	31	マ	J	熊
シャオユウ	1	双壁掌（⇨➡ ）2発目（カウンターヒット）⇒天翔十字鳳（⇦➡ ）⇒加横架推掌（⇦➡ ）×2	58			熊
ファラン	①	⇧ ⇒ライトジャブレフトフラミンゴ（ ）⇒レフトジャブ（左足上げ中に ）⇒エアファング（[ ]）⇒オーバーヘッドストライク（空中の相手に⇧ ）	65	マ		
フェン	①	連拳衝捶（ ）2発目カウンターヒット⇒打開（横移動中に ）⇒掌把（⇧ ）～前ダッシュ⇒立ち ⇒交牙落襲（ ）2発目ディレイ	71	マ		
レイ	①	絞竜掌（⇨➡ ）⇒旋風連脚2発止め（[ ] ⇧）	56(68)			熊
カズヤ	1	奈落払い1発止め（⇨☆⇩ ）⇒前ダッシュ～最速風神拳（⇨☆⇩☆ ）×3	56			熊
	②	壁やられ・強⇒雷神拳中段脚（⇨☆ ）	45			熊
	3	奈落払い1発止め（⇨☆⇩ ）⇒六腑凶襲拳（ ）⇒踵切り（ ）	50(60)			熊
ポール	①	双飛天脚（ ）⇒⇨ ⇒立ち ×3⇒万聖龍砲拳	60	マ		
	②	あびせ蹴り（⇨➡ ）⇒立ち途中 ⇒立ち ×3⇒万聖龍砲拳	57	マ	J	
	③	壁やられ・中⇒瓦割り落葉（ ）	33			熊
リー	①	起き上がり下段キック(相手足側仰向けダウン中に)orシュワルローゼフック( )カウンターヒット⇒前ダッシュ⇒ミストキック（⇧ ）⇒リーキック～スピニングハンマー（⇩ ☆ ）（1・2・4発目ヒット）	40or56	マ	J	
	②	壁やられ・中⇒スピニングハンマー（ ）⇒フロントキック（⇧ ）	47(42)			熊
ロウ	①	ドラゴンテイル（⇧ ）×2	42(35)	マ	J	熊
スティーブ	①	起き上がり下段キック(相手足側仰向けダウン中に)⇒ダッキング（ or ）⇒ガゼルパンチ（ダッキング中に ）⇒フェイントレフトフックコンビネーション（ ）⇒ダックインレフトフック～フリッカー構え（ ）⇒スピットファイアコンビネーション1発～フリッカー構え（フリッカー構え中に ）⇒ターンパンチ（ ）	65	マ	J	熊
マードック	①	モンゴリアンチョップ（ ）⇒アンガーラッシュ・クラウチングキャンセル（ ）⇒ワンツークラウチングスタイルキャンセル（ ）⇒モビーディックダイブ（空中の相手に⇨➡ ）	69		J	熊
キング	①	ボディスマッシュ（しゃがんだ状態から ）⇒⇦入れ掌底（⇨ ）⇒立ち ×2⇒ランニングジャガーボム（空中の相手に⇨⇦➡ ）	69		J	
ガンリュウ	①	突き上げアッパー（立ち途中に ）⇒立ち ⇒電車道（⇧ ）⇒ 始動閻魔突っ張り4発止め（ ）（1・2・4発目ヒット）⇒もろ手ハンマー（ ）⇒達磨落とし（⇨ ）	69(64)	マ		
	②	突き上げアッパー（立ち途中に ）⇒右横移動⇒ ⇒ 始動閻魔突っ張り2発止め（ ）⇒ 始動閻魔突っ張り4発止め（ ）（1・2・4発目ヒット）⇒もろ手ハンマー（ ）⇒達磨落とし（⇨ ）	68(63)		J	
	③	かちあげ（ ）⇒右横移動⇒漢張り手（横移動中に ）⇒立ち ⇒ 始動閻魔突っ張り4発止め（ ）（1・2・4発目ヒット）⇒もろ手ハンマー（ ）×2	99		J	
レイヴン	①	ヒュドラバインド・ハイ2発止め（[ ]）⇒フライングコープス（⇦➡ ）～左横移動⇒立ち ⇒フライングコープス（⇦➡ ）⇒立ち ⇒フライングコープス（⇦➡ ）⇒立ち ⇒スルトスタッブ（ ）	73	マ		
ニーナ	①	レッグスイープ（ orしゃがんだ状態から ）or螺旋双破（横移動中に ）⇒双掌破（⇨➡ ）	67(43)			熊
	②	起き上がり下段キック（相手足側仰向けダウン中に ）⇒ライトローキック&バックスピンチョップ（⇩ ）⇒クリークアタックコンボ2発止め（ ）⇒双掌破（⇨➡ ）	49	マ	J	熊
アンナ	①	サプライズスコール（ ）orエクスキューショナー（⇦➡ ）⇒ハーフステップ～ライトローキック&バックスピンチョップ（⇩ ）⇒ツイスティングラッシュ3発止め（⇧ ）	58or54	マ	J	熊
	②	起き上がり下段キック（相手足側仰向けダウン中に ）⇒ライトローキック&バックスピンチョップ（しゃがみ状態で⇧ ）～前ダッシュ⇒立ち ⇒ツイスティングラッシュ3発止め（⇧ ）	45	マ	J	熊
ヨシミツ	①	露払い（しゃがんだ状態から ）⇒立ち途中 ⇒鬼薊3発止め（⇧ ）⇒斬哭剣（⇩ ）	51(48)	マ		
ブライアン	1	ニーブレイク（ ）⇒ジェットアッパー（ ）	35＋α		J	熊
	2	起き上がり下段キック（相手足側仰向けダウン中に ）⇒ロー・ストマックコンビネーション（ ）⇒立ち ×2⇒マッハパンチ（⇨➡ ）	48	マ	J	熊
ジャック5	①	起き上がり下段キック（相手足側仰向けダウン中に ）⇒ハンマーラッシュ・ロー2発止め（しゃがみ状態で ）⇒メガトンストライク（しゃがみ状態で ）	40	マ		
ペク	1	起き上がり下段キック（相手足側仰向けダウン中に ）⇒スネークブレード（ ）	32	マ	J	熊
デビルジン	①	デビルツイスター（横移動中に ）～前ダッシュ⇒立ち ⇒馬頭螺旋（⇨⇨ ）⇒鬼八門～前ダッシュ（⇧ ⇨⇨）⇒奈落払い1発止め（⇨☆⇩ ）	77(71)	マ	J	
	②	最速風神拳（⇨☆⇩ ）×2⇒馬頭螺旋～前ダッシュ（⇨⇨ ）⇒鬼八門～前ダッシュ（⇧ ）⇒奈落払い1発止め（⇨☆⇩ ）	87(81)	マ		
	③	起き上がり下段キック（相手足側仰向けダウン中に ）～前ダッシュ⇒白鷺遊舞2発止め（ ）⇒鬼八門～前ダッシュ（⇧ ⇨⇨）⇒奈落払い1発止め（⇨☆⇩ ）	50(43)	マ	J	熊
	④	奈落払い1発止め（⇨☆⇩ ）⇒鬼八門～前ダッシュ（⇧ ）⇒紫雲二段蹴り（⇩ ）	58	マ		
ヘイハチ	1	雷神拳（ ☆ ）⇒金剛槍掌（ ）	52	マ		

鉄拳基礎講座 Vol.3 & 軍総杯情報！

年も暮れ寒さが身に染みる今日このごろですが、鉄拳はこれからが熱い!! さて今回の鉄板は、なかなか勝てない方々に贈るダウン状態と起き上がり方講座、そして約2週間後に差し迫った第5回軍総杯の情報をお届けします！

鉄拳のキツイ起き攻めをしのぐために……
ダウン状態と起き上がりを知る!!

基礎講座も気付いたら4回目!! 今回は対戦での生死を分かつ重要なポイント各種ダウン状態の性質と、そこからのしのぎ方でございま～す。

あお向け足側

最も基本となるダウン状態。起き上がるまでが早く、なおかつ起き上がり途中のやられが小さいため、その場起き上がりに生じるリスクは小さい。相手の起き攻めに対しては、最速その場起きとダウン維持、横転を使い分けるといい。また、起き上がり下段キックのリターンが比較的大きいので、ダウン状態で相手の技をやり過ごした後は確実に決めるべし！

相手の起き攻めをやり過ごしたら、しっかりと起き上がり下段キックを決めたい。いただけるダメージは残さずに[illegible]

うつ伏せ足側

あお向け足側ダウンから横転～ダウン維持した際に見られるダウン状態。あお向け頭側ダウン時と同じく、起き上がり途中が背向け状態になので注意したい。起き上がり下段キックでダウンを奪った際の空中コンボへの持ち込みやすさが最大の利点で、起き上がり中段キックもスキが14フレームと便利。ダウン状態のやられ判定も小さく、起き攻めをしのぎやすい。

各種起き上がりキックが[illegible]いやすいダウン状態。特に下段からはたいていのキャラで強力な[illegible]

あお向け頭側

打撃技でこのダウンを誘発するものは少なく、実戦では投げや背面からの空中コンボに限られる。起き上がり途中に背を向けているタイミングがあるため、安易な起き上がりは死を招く。その代わり各種起き上がりキックの発生が早く、中段キックはガードされても14フレーム不利と特定のキャラ以外には大した反撃を受けないので、状況打破に多用していけるぞ。

この起き上がりキックは中・下段ともに発生の早さに優れている。その代わり、下段キックがヒットしても追撃はできない。

うつ伏せ頭側

壁やられ後に受け身を取らなかったり、特定の投げをくらった後にこのダウン状態となる。起き上がるまでが遅く、やられ判定も大きいので、安易なその場起き上がりは拾われやすく危険。また、各種起き上がりキックが短くクリーンヒットしない点も苦しい。この状況で攻められた際は、1発捨てる気持ちで横転し、あお向け頭側に移行するのが無難なところだ。

[illegible]立ち上がり途中のキック技のみ素早く出せる[illegible]

第5回 軍総杯 情報

軍総杯の前夜祭として、韓国勢とのエキシビジョンマッチが行なわれることが決定！ 開催は「さよならティッシュもん杯」終了後。出場するには、[illegible]での予選を勝ち抜く必要がある。[illegible]に選ばれたプレイヤーが、韓国勢のうち[illegible]を指名して対戦する形式となるぞ。

前夜祭「日韓代表エキシビジョンマッチ」開催!!

ゲームニュートン大山店 [illegible]
日韓エキシビジョンマッチ選抜 in 大山ニュートン（[illegible]）
開催日 1/6(土) [illegible]

Gamer's VISION [illegible]
日韓エキシビジョンマッチ選抜 in VISION（[illegible]）
[illegible]

埼玉POPY http://www.popy.co.jp/[illegible]
さよならティッシュもん杯（[illegible]）
[illegible]

新潟POPY [illegible]
[illegible]

ネオアミューズメントスペースa-cho [illegible]
[illegible]

前夜祭1/13(土)、軍総杯1/14(日)開催

©SEGA

バーチャムック 絶賛発売中! 書店へ急げ!!

オフィシャル大会「格闘新世紀Ⅳ」予選開始、闘劇タイトル選出と、にわかにあわただしくなってきたバーチャ業界。そうそう、アルカディアのバーチャムック２冊目が、この本と同じ発売日ですヨ!!

EVENT 各地から強豪が参戦!! アミューズメントM・イベント結果

12月9日、長野県の「アミューズメントM」にて開催された『VF5』イベントの様子をお届けしよう。当日のメインイベントは3on3の大会。そこには、各地からそうそうたるメンバーが集まってきたぞ！

名古屋からは「裏大須」をはじめ、「POKO」、「ちのブラッド」、「れんじ」など、東京からは「甲府めがね」、「磁石」、「サラマンうるお」に「イトシュン」、「ぜん」、「悪魔パイ」、「ミシマスター」。

そして「ちび太」は「ぢゃっきぃ」、「らふぁ～る」とチームを組んで参戦！　ただし結果の方は「予選でイトシュンのチームと当たって、そこでは勝ったんだけど決勝トーナメントでまた当たって、負けちゃった（ちび太）」とのこと。

優勝は「クリフト」率いる【ウルオイファンクラブ2】チーム。強豪多数を向こうに回しての勝利はお見事！

アミューズメントMでは、1～2カ月程度のペースで大会を開催しているそうなので、近隣の君も参加してみては⁉

優勝は【ウルオイファンクラブ2】の皆さん。これだけのメンツで勝てるとは、相当な実力の持ち主だ……！

EVENT 格闘新世紀Ⅳ予選＆組み手イベント！ プレイハウス エリナでちび太と対戦!!

1月20日（土）、新潟県「プレイハウス エリナ」にて「ちび太」＆「矢永」を呼んでのイベントを開催！　当日は13時より「格闘新世紀Ⅳ」予選があり、15時より前述のゲスト2名による50人組み手、組み手終了後は2on2大会を予定。同店は『VF5』対戦6セット（うちDX2セット）、月イチペースで「エリナ杯」という大会も開催しているぞ。

INFOMATION
プレイハウス エリナ HP（携帯用）
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=milkylove2erina
住所：新潟県新潟市津雲田640

EVENT 香川にちび太上陸！ 戦〔イクサ〕『VF5』イベント開催!!

1月14日（日）、四国は香川県、「戦〔イクサ〕」で、ゲストに「ちび太」を迎えて『VF5』のイベントを開催。当日は「ちび太」の50人組み手のほか、終了後にシングルの大会を開催予定。四国の『VF5』猛者たちよ、新年は「ちび太」を迎え撃て‼

ちなみに同店では、月イチ程度のペースで公式大会を開催予定とのこと。近隣のバチャっ子は、ぜひ足を延ばしてみよう！

INFOMATION
イベントHP（トップ→「戦特設ページ」へ）
http://www.gems.ne.jp/

ちび太でっす！　今月は、町田のビートライブを紹介します。知っている人は多いと思うけど、ここは元々のアテナ時代からバーチャにスゴく力を入れていたお店です。店長はおなじみマルワイこと山岸さん。ボクのお父さんみたいな存在です（笑）。現在は週末にグランプリ、月イチでチーム戦をやっていて、ビートライブに愛着のある首都圏周辺の有名プレイヤーが多数大会に出場しに来ます。ボクやキャサリン（キャサ夫）を育ててくれた偉大な（笑）お店なので、皆さんも一度遊びに来てください！

そうそう、1月の28日（日）に大会をやるそうです。ぜひ参加してくださいね☆

幾多の名勝負が生まれた地、それがビートライブなのだ！

多くの強豪を育てた同店は、大会ともなれば強豪が押し寄せる。

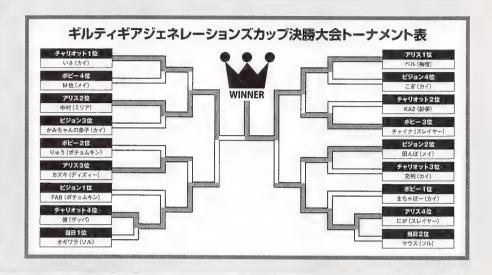
よもやまインフィニティ バチャっ子インフィニティ5では、『VF5』に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポット紹介など、とりあえず関連のありそうなネタは当コーナーまで。モノクロイラストやちび太コーナーへの投稿もこちらまで！　メール投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

LONG RUN GAMES' BOOSTER

東京、神奈川、千葉、埼玉の1都3県で行なわれていた「SLASH」のランキングバトル。その決勝大会が、千葉・ゲームチャリオット五井店で開催された！　2日間のアツイイベントをリポートだ。

『SLASH』最後のお祭り！

Text：kagn

ギルティギア イグゼクス スラッシュ
■メーカー：アークシステムワークス／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2005年9月末（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

初日のランキングバトル決勝と、注目の新人戦！

「大会＝だれでも参加できるイベント」という原点に立ち返り、かつ頂点を目指してライバルと競い合うという性質を合わせ持った「ランキングバトル」、新進気鋭のプレイヤーを対象とした「新人戦」、そして1都3県による「県別対抗23on23」を一度に行なう「ギルティギアジェネレーションズカップ」（以下G3）の決勝が12月2～3日に行なわれた。

初日は全6回のランキングバトルの総合ポイント上位4名が集って争われる「G3ランバト決勝大会」と、その決勝大会に0回戦から参加できる「当日予選」、そして闘劇の本選未出場者のみが参加できる「新人戦」と、三つのシングル戦が行なわれた。

最初に行なわれた当日予選では、優勝候補とされていた「コイチ」（イノ）が千葉の伏兵「いっちー」（メイ）に敗れて予選敗退という波乱が起き、リーグ戦による総当りで次々と有力プレイヤーが姿を消していった。その中で見事決勝大会進出を果たしたのは、東京の「オギワラ」（ソル）と千葉の「マウス」（ソル）という二人のソル使い。当日予選を抜けた勢いで決勝大会にも期待が掛かる。

続いての新人戦。出場ルールによりほとんどの有名プレイヤーが参加できないため、新進気鋭のプレイヤーが活躍する姿が多く見られた。

その中でも目立ったのは神奈川の「かみちゃんの弟子」（カイ）と「田んぼ」（メイ）。あまり地元から出ないプレイヤーだが、その実力は本物。冷静で的確なプレイを大会でも見せ付け、順当に駒を進める。ベスト4に残ったのは上記の二人と埼玉の「りゅう」（ポチョムキン）、千葉の「充利」（カイ）。準決勝では「かみちゃんの弟子」が「りゅう」を下し、「充利」が「田んぼ」を下して決勝戦はカイの同キャラ戦という、まさに『スラッシュ』らしい組み合わせとなる。

決勝戦は一進一退の攻防が続く。どちらも対応型でプレイスタイルが似ており、目まぐるしくターンが入れ替わる中、勝負はファイナルラウンドへ。そしてお互いに残り体力がわずかの状態で立ちHSが相打ち！　ここで立っていたのは……、「かみちゃんの弟子」。見事、新人王に輝いた。

初日のラストを飾る「決勝大会」は当日予選枠2名を含む18名のトーナメント。当日予選を抜けた二人は0回戦で敗れ、各店舗、各県代表としての意地のぶつかり合いが続く。「FAB」（ポチョムキン）、「いさ」（カイ）、「KA2」（紗夢）、「カズキ」（ディズィー）などの有力プレイヤーも次々に姿を消し、決勝に残ったのは「ベル」（梅喧）と「健」（ザッパ）。ガードキャンセル技で「健」が得意とする犬憑依をつぶしペースを握らせず、常に攻勢を保つ「ベル」が最後まで攻め切ってG3ランバト総合優勝の座に輝いた。

決勝大会の上位も新人戦と同じく新進気鋭のプレイヤーで構成されており、G3のコンセプトにある「世代交代」を感じさせる結果となった。

新人戦決勝、ファイナルラウンド。相打ち！　残り体力1ドットで残った「かみちゃんの弟子」が初代新人王の座に輝いた。

G3ランバト決勝大会のTOP3。左から3位の「中村」（東京）、優勝の「ベル」（東京）、準優勝の「健」（千葉）。

新人戦のTOP3。左から3位の「田んぼ」（神奈川）、優勝の「かみちゃんの弟子」（神奈川）、準優勝の「充利」（千葉）。

インフォメーション BOOSTER　大会の公式サイトでは予選から決勝の結果など、本大会の細かい情報が掲載されている。気になる人はチェック！　http://gamechariot.com/g3.html

ギルティギアジェネレーションズカップ　県別対抗23on23メンバーリスト

キャラ名	東京	千葉	神奈川	埼玉
ソル	オギワラ	キシタカ	SAGA	——
カイ	アリア	いさ	かみちゃんの弟子	——
メイ	マシュ子	いっちー	田んぼ	M也
ミリア	中村	ナオキ	ケント	ヘギー
エディ	イオン	Shadow	J.T	白カレー
ポチョムキン	カヰン	そばや	FAB	りゅう
チップ	クミョウ	DEC	カメテン	蓮根
ファウスト	大阪E	TOMO	のせ	白頭領
梅喧	ベル	カノン	ユウ	白龍
紗夢	零都	KA2	——	——
ジョニー	BLEED	J-SON	——	サキ
アクセル	シュウト	カプチ	——	fukki
闇慈	キーライム	ドミー	ZaZa	sin
ヴェノム	ななし	M.F.C	舛谷	——
テスタメント	御覧	N.O	sen't	——
ディズィー	カズキ	すぐる	弓凛	サイコ
スレイヤー	にが	えねおす	たくみん	チャイナ
イノ	巨匠	コイチ	がんつ	アクマ
ザッパ	シャイン	健	XYZ	P-56
ブリジット	りりこ	FG	ユメ	ふじかわ
ロボカイ	——	八雲エクセリア	番長	——
聖騎士団ソル	するめ	——	ディムロス	音巴
A.B.A	ふも	——	カキャロット	ケバ
※総大将	**ぶっぱ（カイ）**	**kaqn（聖騎士団ソル）**	**かみちゃん（スレイヤー）**	**バゴーン（ヴェノム）**

1都3県の代表たちがぶつかり合う総力戦！

2日目は前日の熱気が冷めやらぬ中、ランキングバトルの結果を元に選抜された店舗の代表23名と大会運営を務めるG3スタッフを総大将とした「県別対抗23on23」が催された。

まず第1試合は千葉VS.埼玉の組み合わせ。ソル、カイ、紗夢など強キャラの代表が残念ながら欠場し、苦しい闘いを強いられる埼玉だったが、序盤は「sin」（闇慈）や「サキ」（ジョニー）などが活躍を見せる。しかしここで前日の決勝大会で準優勝の「健」が一気に7人抜き。埼玉は伝説の男「白龍」（梅喧）を投入するもその勢いは止められず、前半は千葉が優位に立つ。

しかし埼玉もこのままでは終われない。「白頭領」（ファウスト）が6人抜きで怒とうの追い上げを見せる。だがこれを闘劇'06の覇者「KA2」がきっちりと阻止。「KA2」は前日の決勝大会で下した「チャイナ」（スレイヤー）にもリベンジを果たし、総大将の「バゴーン」（ヴェノム）をもそのまま下して、まずは千葉が決勝進出を果たす。

続く第2試合は東京VS.神奈川の組み合わせ。まず神奈川の「カキャロット」（A.B.A）が3人抜けば東京の「キーライム」（闇慈）が4人抜き返し、そのまま引き離すかと思われた矢先に「田んぼ」がその流れを再び神奈川に引き戻す、という大接戦。

そして神奈川に勢いが傾き掛けた中盤、東京の「BLEED」（ジョニー）が大爆発！　驚異の8人抜きを見せ東京が優位に立ったと思われたが……。ここから神奈川の「ZaZa」（ジョニー）が反撃を見せる。「にが」（スレイヤー）、「中村」（ミリア）、「ベル」など決勝大会上位者を次々と下す獅子奮迅の活躍を見せ、試合は終盤戦にもつれ込む。

終盤になり流れを変えたのは4人抜きを見せた「カヰン」（ポチョムキン）。この「カヰン」の前に立ちはだかったのは「FAB」だが、同キャラ戦では「カヰン」が勝利！　闘劇'06優勝の「がんつ」も彼を止められず、総大将の「かみちゃん」を引きずり出す。

「かみちゃん」は総大将の意地を見せ、「カヰン」を含む4人抜きで追い上げるが「大阪E」に身も心も折られ、神奈川は無念の敗退。

決勝は千葉VS.東京。一進一退の序盤戦を打破したのは「にが」。彼の7人抜きで東京が優勢となった中盤、昨日は不発に終わった千葉のやんちゃボーイ「いさ」がうなる。「いさ」はこの日の最高記録である12人抜きを達成！　チームの半数以上を倒した「いさ」の活躍により千葉が優勢に。東京も「いさ」を止めた「ふも」（A.B.A）、「御覧」（テスタメント）などの活躍により踏み止まるが、全一テクニシャン「コイチ」の前に次々と敗れる。東京勢の願いを背負って臨んだ総大将「ぶっぱ」（カイ）だったが、ノった「コイチ」を止められず、優勝は千葉となった。

こうして2日間に及ぶ激闘は幕を閉じた。次の舞台は『Λ CORE』。今回出られなかったプレイヤー、また今回で名を挙げたプレイヤーのさらなる活躍を次回のG3では期待したい。

県別対抗23on23+1決勝戦。先鋒戦を制した千葉の「キシタカ」を東京次峰、レディース最強プレイヤーの「りりこ」が完封！

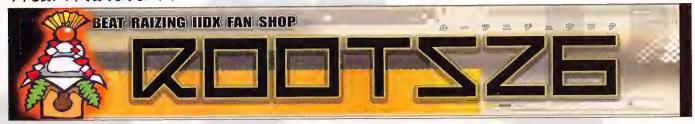
「カヰン」の前に立ち塞がった「FAB」。チームと自信のプライドのため止めたかったが、これを「カヰン」の気迫が上回った。

優勝した千葉チーム。今回の大会をきっかけに、プレイヤー間の絆もさらに深まった模様。これぞ団体戦のだいご味！

インフォメーション BOOSTER	kaqn総評．「大会=強豪プレイヤーの独壇場」という意識が定着化しつつある現状に一石を投じ、「大会はだれでも参加できて、だれでも楽しめるもの」という根本に立ち返るべく企画したG3。その考えはプレイヤーにも受け入れられたのだな、と今大会を通じて実感しました。このG3に参加してくれたすべての人に感謝。そして次回もヨロシク!

今年も良い1年でありますよーに♪

IIDXキャラに聞いてみよう！

Q ニクス、なんで顔ににくって書いてあるんですか？ (P.N.鉄風たんぽさん)

「くくく。あれなー。太陽浴びると浮き出てくる特殊インクの落書きw」

「肉食いすぎの罰……まだ本人気付いてないのデスかアレ？」

Q セムオーナーは昔、出演したことがあるというのは本当ですか？

「……ふ。若かった。思い出の7thスタイルか。何もかもが懐かしい」

「セリカさんとエリカさんに負けちゃったので……出れなかったのデス」

キャラクターランキング TOP3

彩葉
「げ……。ま、またヒーネェ……！？」

緋浮美
「まぁ？　連続で2位をいただけるなんて。ほほほ。」

津軽
「？　先月もこんな感じだったような？」

キャラクター説明

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、フィギュア大好き外人。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『サイレン』
英会話の教師。
日本語が達者。米出身。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『聖奈』
ROOTS26オーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。ナイアの妹。

『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

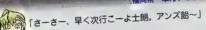
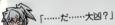
『エイリ』
放浪のバイカー。サイレン宅にパラサイト。

ⅡDXイラストギャラリー

家庭用では『HAPPY SKY』が発売され、アーケードでは『GOLD』の稼働も近くなってきたとあって、ⅡDXワールドも大盛況！　ここROOTS26も昨年以上に盛り上がっていきたいと思っていますので、皆さんの熱い投稿をお待ちしております。

(福岡県　皐月ドミィさん)

「さーさー、早く次行こーよ士朗。アンズ飴〜」

「……だ……大凶？」

(北海道　鷹岡ひゅうさん)

「さてと。着替えて今度はどこ行くかな……お。エレキ発見」

「お、兄貴。初詣終わったのか？」

「め……眼鏡メガネ〜」

「お前ら……新年から相変わらずだな」

(新潟県　トビスケさん)

(埼玉県　鬼霧虚無さん)

「な、なんだよおい！　引っ張るなって〜」

「イイの！　行くよホラ！（またほかの女の子ばかり見て〜）」

「家庭用でも会おーネ〜♪」

(愛知県　みやこせらさん)

(愛知県　あやヒーさん)

「はり〜あ〜っぷ！」

「……いや、それ保安官よ」

「……」

(東京都　IZUMIさん)

「いっちょかますぜケイナ！」

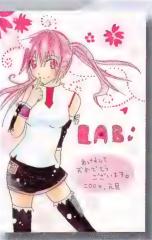
「OKOK！　皆燃えてるか〜」

「……オイ。貴様らオレ忘れてるだろ…」

「さぁーて、今年もがんばるぞっと！　ゴエゴエ〜！」

「新年早々何を叫んでるのよ、もう〜」

(東京都　秋風たんぽさん)

今年もヨロシク！2007年度IIDXキャラクター[illegible]

ゲームの弟子以上？
純情可憐乙女らぶ

生き別れの姉妹/その1

セリカ（天然系？ 美大生）
エリカ（ROOTSショップバイト）

大切
大事な妹（妹だとは告げられていない）
親友（……ひょっとして）

ゲーマー師弟

ユーズ（デザイン会社経営）
識（ゲーセン店長/一児の父）

バイト先
尊敬するアニキ
漢のゲーム道をたたき込む
ゲームの腕前を争うライバル

生き別れの姉妹/その2

ナイア（中華料理店星龍華店員）
シア（星龍華店員/ソプラノ歌姫）

激熱ラヴ
最強のお姉ちゃん
溺愛する妹
大ヒット漫画に影響を受けバンド復活

ちょんまげブラザーズ

エレキ（クラブのバーテン）
士朗（秘密のお仕事？）

ぞっこんらぶ
いじる存在（守る存在）
仕事は知られたくない
頭が上がらない兄
友達以上？
被写体以上？
遊びを教わる
真面目な奴
家柄的に対立関係（裏仕事を知らない彩葉とは関わってほしくない）

はいすくーる

彩葉（京都参姉妹の末っ子）

白
オカルト研究会
黒

憧れの学園二大アイドル

SHOP ROOTS26

理々奈（ROOTSショップ店員）
聖奈（ROOTSショップ店長）

兄妹
娘のような妹
育ての兄兼父親

鉄火（寿司屋のせがれ）

バンド男組

パソコン担当

ケイナ（ハッカー/御曹司）

嫌いではない
スケベの師

ジルチ（スケベなコックさん）

親友/来年から同級生？

妖しい京都参姉妹

？？？（長女/梅桐家現当主）
緋浮美（次女/錬金術師）

恐怖の姉
幽霊以来頭が上がらず
幽霊のときに彩葉の簪に封印
師弟
苦手な姉
？？？

へべれけ酒飲み組

茶倉（元幽霊/現アネゴ）
デュエル（本の印税で紅茶生活）

寿司屋の常連
バイクツーリング仲間

孔雀（コスプレとフィギュア）

ほのぼの中学生

スケベの弟子

達磨（スケベな天才）
津軽（生徒会長/財閥令嬢）

スケベは嫌い（大好き！）
お子ちゃまは嫌い（好きだ！）

全女子
こっそりフィギュア制作/服の上からでもスリーサイズ透視のアビリティ

すちゃらか同居人

家賃払いなさい
食費払いなさい

ニクス（元軍人/英会話講師）
サイレン（俳優/英会話講師）
エイリ（GSバイト/バイカー）

おたより募集中

DJへの質問やイラストなどのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　（株）エンターブレイン
アルカディア編集部　ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com　まで！
※CGイラストの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様

フェイバリット キャラクターズⅡDX

順位	キャラクター	得点
1st	彩葉	【219.8pts.】
2nd	緋浮美	【131.9pts.】
3rd	ツガル	【87.9pts.】
4th	エリカ	【[illegible]】
5th	士朗	【76.9pts.】
6th	夏天	【71.4pts.】
7th	リリス	【[illegible]】
8th	エリカ	【54.9pts.】
9th	鉄火	【44.0pts.】
10th	エレキ	【38.5pts.】

1st 彩葉

219.8pts.

先月は新キャラクターである姉の緋浮美に追いつかれる寸前だった彩葉だが、今月は余裕の大差で首位を防衛。ツガルや夏天に寄せられるコメントでもそうだが、姉派・妹派に多くの投票者が割れてきた⁉ 『GOLD』登場前から、別の波乱が始まりそうな予感？

投票者の声

一番かわいい！（北海道　カワミさん）／彼女に惚れてⅡDXを始めました（「半分」嘘）。（大阪府　逢阪瑞希君）／ファッションと「ややわぁ」最高ー‼（北海道　ザンギ大好き君）

フェイバリット ナンバーズⅡDX

順位	曲名 / アーティスト	得点
1st	EDEN / TËRRA	【135.1pts.】
2nd	ALFARSHEAR ～双神威に廻る夢～ / TËRRA	【70.3pts.】
3rd	DoLL / TËRRA	【68.1pts.】
4th	Apocalypse ～dirge of swans～ / Zektbach	【66.5pts.】
5th	waxing and wanding / 青龍	【64.9pts.】
6th	Xepher / Tatsh	【54.1pts.】
7th	ピアノ協奏曲第1番"蠍火" / virkato	【37.8pts.】
8th	SigSig / kors k	【32.4pts.】
9th	The Dirty of Loudness / Tatsh Assault X	【29.7pts.】
10th	Ganymede / 玄武	【27.0pts.】

1st EDEN　TËЯRA

135.1pts.

ついに1年間続いた「Xepher」の連続首位に、まさに1年前、首位の座をこの曲に追われた「EDEN」がピリオドを打った‼　CS版『HAPPY SKY』の吉報に、往年からのHYPER J-POPファンの心が再燃したのだろうか？　同じ『HAPPY SKY』収録曲の「Xepher」との、今後の対決に要注目だ！

投票者の声

CS版発売効果で首位奪取‼（福島県　敬君）／リズムがいい曲。（秋田県　紫音桔梗さん）／ムービー、曲ともに最高！（広島県　和杞真さん）／切ない歌声にぐっときます。（兵庫県　ミラクルポッパーズ君）

フェイバリット ナンバーズGD

順位	曲名 / アーティスト	得点
1st	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【181.3pts.】
2nd	CaptivAte～裁き～ / DJ YOSHITAKA feat. A/I	【120.9pts.】
3rd	月光蝶 / あさき	【98.9pts.】
4th	Concertino in Blue / 佐々木博史	【54.9pts.】
5th	魔法のタルト / Twinkle☆berry	【38.5pts.】
6th	[illegible] / 橙色特別室	【33.0pts.】
7th	We Are / TËRRA	【27.5pts.】
8th	[illegible] / あさき	【26.1pts.】
9th	Agnus Dei / あさき	【24.7pts.】
10th	SA-DA-ME / good-cool feat. すわひでお	【23.4pts.】

1st ヒマワリ　RIYU from BeForU

181.3pts.

長らくの連続首位記録を破られたものの、先月首位を奪還した「月光蝶」。だが今月はメジャーデビューを応援する声と票に支えられ、またしても「ヒマワリ」が首位へ！　この2曲とともに浮沈を繰り返す「CaptivAte～裁き～」も含め、今後の首位はもはや予想不可能⁉

投票者の声

小坂りゆさんの歌声に惹かれました。（埼玉県　[illegible]君）／やっぱりこの曲だ！（青森県　羽清アユカさん）／りゆさん[illegible]（大阪府　TRANCER君）／祝、再び一位‼（岩手県　djカイリ君）

フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ投票募集中！

ゲーム内でのみならず、あらゆるメディア展開の影響でそのランキングも常に揺れ動く！　白熱の「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」に、ぜひ投票をお願いします。

今月は「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズⅡDX」、「フェイバリットナンバーズGD」の両方で大きな波乱が見られました！　「EDEN」と「ヒマワリ」は1位のみならず、2位や3位にこの曲を選ぶ人が多く、層を問わず広く愛されていることが今回の首位獲得につながっています。新たな連続首位をこの人気で維持できるのか、すべては皆さんの投票次第です！

投票は本誌のアンケートハガキの「自由欄」で行ってください。1回の投票で、3部門それぞれの1位～3位を選んで投票できます。その曲やキャラを選んだ理由など、応援コメントも書き添えてもらえると嬉しいです！　投票者には、BEMANIファン感涙のプレゼント特別抽選枠をご用意して投票をお待ちしています！

今回は145ページのイベントに登場した6名のサイン入った激レアハピスカポスターをプレゼント！

リレー・コラム こなみっくす

第12回 Des-ROW

そういえば村井さんに、「来月お願いしますっ」て言われたような。やっべー忘れてたぜ、っていうか実はちょっと最近あんまり日本に居たり居なかったり……。そうだ、ここで知らない人に自己紹介、ぼくちんもしくはおれさまは、ビーマニシリーズで曲を作ったりまたそろえたりしてます、通称または自称Des-ROW（呼び方は何でもOK）です。特技は、常にうそ臭い笑顔を欠かさずとどんな人にもフレンドリーに装うことです（みんなも頑張ればきっとできるぜ‼）。

そんなこんなで、自分のWEBサイトもちゃんと更新できてないのにって感じなんだけど、しょうこりもなく今成田からロンドン・ヒースロー空港行きの飛行機の中でこれ書いてます。おっと機長からのアナウンスだ。「本日は非常に西風が強く、到着は約1時間半前後遅れ、フライト時間は13時間を予定しております（適当な日本語訳）」。うっす～おーう（嘘～）ただでさえ長いのにもっと延びるのかょ～‼　って関係なかったな。そういう訳でじっくり書くことができるみたいだな、うへうへ。

さあ何について書こうかなって考えてたんだけど、おれもずいぶん長い間このビーマニシリーズにかかわってきたなって最近思うんだぜ、来年は記念すべきビートマニア（5鍵）が始まってから10年を迎えるんだぜ。個人的に非常に感慨深いものがあるな、最初からかかわってきたわけでは無いんだが、自分的には6年くらいって感じかな。そのあいだいろいろなことがあったが、まあここではあえてそれには触れないでおくことにするぜ、面倒クセーから。そんなこんなを思い出しながら、もう3本の赤のワインを飲んじゃっていい気分になっちゃったりしてるんだけど、思い返せば後先考えずに突っ走ってきたような、ガンガンと曲をよく作ってきたな～。思い出深いのはやっぱcobalt、大見解、あとレトロスペクト路（知らない人は調べたり聴いたりしてくれるとうれしいな～）、まあほかの曲もそうなんだけど時代のエネルギーを持ってるっていうか聴けばそのころの情景が思い浮かぶんだな。だからこれからも人生気合と牙チン子、そしてがっつり気持ちを込めて自分の分身のような曲たちを作って行くぜ！　間違い無く。そして聴いたり遊んでくれたみんなはそこでいろんなことを感じたり想い出作ったりして、広がっていくと思うと幸せなことだな。

そんなわけで、何であんまり日本に居ないかということは今は秘密、また後でのお楽しみだ。じっくり書いてこの内容かとお叱りの読者のみなさんも、いつものように無い様（内容）無くてごめんね。うへへ＆てへへ。で、これからもよろよろ‼

あっそうだ、次は優しくって ルックス抜群の YUEIへ頼んじゃおうかなっと！

次回はYUEIさんが登場！

寒い冬が熱くなる！『DanceDanceRevolution SuperNOVA』最後の隠し曲解禁!!

ついに出現！　隠し曲「Fascination ～eternal love mix～」

日夜世界中と競い合っている人も多い中、家庭用『DDR SuperNOVA』発売1カ月前を記念して、ついに最後の隠し曲が解禁されたぞ。その名も「Fascination ～eternal love mix～」。曲名から分かるように、エクストラステージで選曲可能な「Fascination MAXX」をU1-ASAMI氏がリプロデュースという形で制作された楽曲なのだ。

エクストラステージについて簡単に説明しておくと、これは最終ステージで難易度EXPERTまたはCHALLENGEを選択し、判定AAを取ることで出現するステージのこと。モードによって楽曲が違い、「Fascination MAXX」はDIFFICULTかALL MUSICで選曲することができる。現在はその条件で「Fascination ～eternal love mix～」を選曲できるようになっているのだ。

楽曲は激しく譜面は難しく、そしてエクストラステージということで、もはや恒例となった強制リバースオプション＆スピード×1.5でのプレイとなる。出現させること自体が難しいエクストラステージだが、ぜひ足に自信のあるプレイヤーはクリア目指して頑張ってほしい。今回は曲を制作された2MBことU1-ASAMI氏にコメントをいただいたので、そちらもじっくりご覧あれ！

「Fascination MAXX」（100-200-400）

「Fascination ～eternal love mix～」（2MB）

「Fascination MAXX」とレーダーチャートを比較してみよう！

まずは左の2点の写真をチェック。比較してみると、「Fascination MAXX」よりレーダーチャートの振り幅は小さいものの、一見しただけでもその難しさが分かっていただけるのではないだろうか。

Message from U1-ASAMI

――「Fascination ～eternal love mix～」の制作経緯を教えていただけますか？

アーケードの『DDR』の復活に、これまでのすべてのエッセンスを盛り込みたいというNAOKIの強い要望がありました。今回の復活で2MBの名義も『DDR』の一角として指名で要望してくれて、入れさせていただくことになりました。

――NAOKI氏の「Fascination MAXX」をどのように意識しましたか？

NAOKIの曲を自分の中で消化して、NAOKIへ、そしてプレイヤーへ、何を伝えたいかを意識して作りました。譜面は「Fascinaton」の完成前に作ったのですが、作り手もオリジナルがあれほど難しくなるとは思わなかったみたいです。

元になっているNAOKI氏の「Fascination MAXX」も激慢だったが、こちらはさらにすごいことになって[illegible]

――この曲がなぜ2MB名義なのですか？

NAOKIの[illegible]曲をリプロデュースするときはいつも2MBという名前を使っています。9年前に家庭用『DDR』のディレクターが名付けてくれたので、家庭用チームのプライドという意味も込めています。U1-ASAMIは[illegible]として[illegible]に使っています。昔は『DDR』に求められるような[illegible]ばかり[illegible]です。2MBを[illegible]したとき、『DDR』で光り輝くNAOKIに、[illegible]対抗するのではなく、[illegible]曲を作ろうと思いました。その方がそれぞれがお互いを際立たせるようになりますよね。それ以来、2MBを冠にするときは、『DDR』に求められる明るさではなく、NAOKIへのリスペクト、家庭用チームのプライド、込み上げるネガティブな感情を曲の原動力にして曲を構築していくようになったんです。

[illegible]

PROFILE
U1-ASAMI（2MB）

『DDR』シリーズには初期から参加しており、家庭用をメインに活動していたコンポーザー。本作からアーケードに本格参入。本人はお茶目な一面を持ちつつも、サングラスが似合うナイスガイでファンからの支持も高い。

発売直前！
家庭用『DanceDanceRevolution SuperNOVA』情報!!

アーケード版も最後の隠し曲が解禁され熱く燃えているが、家庭用だって負けていません！ 2007年1月25日にいよいよ発売される家庭用の情報をお届けするぞ！

キミはなれるか？ “ステラマスター”
家庭用オリジナルモード「ステラマスターモード」に迫る！

家庭用『DDR SuperNOVA』の最大の特徴ともいえる「ステラマスターモード」。ここではこのモードについてじっくり紹介していくぞ。

「ステラマスターモード」は、前作の「ダンスマスターモード」がよりパワーアップしたもので、各“ステラジョイント”に用意されているさまざまなミッションをクリアし、ステラマスターを目指していくモードなのだ。

このモードでの大まかな流れは右に順を追って紹介しているので、前作のダンスマスターモードを知らないキミでも大丈夫。もちろん知っているキミは今からバッチリ覚えておこう。最初から選択可能な四つのステラジョイントの簡単な紹介も下に掲載しているぞ。さぁ、キミもステラマスター目指してレッツトライ！

最初から遊べる四つのステラジョイント

TUTORIAL

『DDR』を初めてプレイする人はここで練習しよう。踊らず基本を覚えることが大事だ。

POPCORN

比較的テンポが遅めで、明るく踊りやすい曲が集まっている。TUTORIALが終わったらここへ。

GROW

聞き覚えのある有名楽曲などで構成されている。キミの知っている曲は何曲あるかな？

UGUISU

日本語の楽曲で構成されている。これだけでもどんな楽曲が入っているのか想像できる人もいるかな？

DanceDanceRevolution SuperNOVA

対応機種：PlayStation 2
発売日：2006年1月25日発売予定
価格：7,329円(税込)

ステラマスターモードの流れ

1 遊びたいステラジョイントを選ぼう

最初は四つの中から遊びたいステラジョイントを選ぼう。ゲームを進めていくと、ステラジョイントはどんどん増えていくぞ。初プレイの人は「TUTORIAL」がオススメ。

2 ステラジョイントでミッションをこなそう！

各ステラジョイントに行くと、写真のようにミッションがいくつも用意されている。これらをどんどんクリアしていこう。いきなりクリアできなくても諦めずに何度もチャレンジ！

3 ミッションクリアでチャレンジに挑戦！

用意されているミッションをクリアしていくと「チャレンジ」に挑戦できるようになり、この「チャレンジ」をクリアするとVIPカードが獲得できるのだ。

4 VIPカードを獲得してステラジョイントに輪を付けよう！

VIPカードを獲得すると、獲得したステラジョイントに輪が付く。こうやってすべてのステラジョイントに輪を付けていき、ステラマスターを目指そう！

家庭用に収録されるコースを1コース紹介！

家庭用では、アーケード版と違い「ノンストップモード」、「チャレンジモード」といった概念が無く、「アドバンスモード」の中に「コース」モードが存在するのだ。

コースの流れを説明すると、スタイル選択で「SINGLE」、「VERSUS」、「DOUBLE」のいずれかを選択し、ダンスメーターの種類を「NORMAL」、「CHALLENGE」の中から選択。そしてプレイしたいコースを選択してプレイ開始となる。コースには、オプション選択可能なコースと不可能なコースがあり、こちらもやりごたえ十分だ。そこで今回は、オプション設定可能なコースを1コースご紹介。アーケード版ではノンストップモードに収録されていたコースだ。この家庭用を使って自宅で練習して、ゲーセンへレッツゴーだ！

コース名:The Movie

曲名	アーティスト	シングル	ダブル	難度
murmur twins	yu_tokiwa.djw	2	2	BASIC
Baby's Tears (スカイガールズ オープニングテーマ)	小坂りゆ	3	3	BASIC
Xepher	Tatsh	5	5	BASIC
PEACE(^^)v	BeForU	5	5	DIFFICULT

トップランカーに近付くためのコーナー!

KONAMI OFFICIAL

BEMANI トップランカー決定戦 Archive

「BEMANIトップランカー決定戦」のトップランカーと出場者にスポットを当て、さらなるBEMANIシリーズの楽しみ方を追求していく当コーナー。今月はY.S-Y氏を講師に迎えHI-SPEEDについて語ってもらった。さらに後半では、1048氏が語る"Scripted Connection⇒"(ANOTHER)、2タイトル決勝大会出場者710BO-YA(くりのこF4)氏のインタビューを掲載!

オプションとオジャマの組み合わせを研究! 理想の速度がココにある!

プレイヤーだれもが一度は通る道……、それはスピードの選択。今回は選択肢豊富なHI-SPEEDオプションについて説明しよう。

Text:赤男

お役立ち 速度早見表

右の表が実測値だ。これにBPMを掛け合わせたものがポップ君の落ちてくるスピードとなる。今まで自分にしっくりくるオプションやオジャマを選べていなかった人は、この表を見ながら計算して選んでみよう。

これが最高速度倍率の12倍速。次のポップ君が画面上に見えない程の速さになる。

実速早見表

オプション＼オジャマ	強制LOW-SPEED	強制ハーフスピード	なし	HI-SPEED(×2)	HI-SPEED(×4)
[illegible]	0.66	1	1	2	4
HI-SPEED×2	0.83	0.83	1.66	3.32	6.64
HI-SPEED×3	[illegible]	[illegible]	2.5	[illegible]	[illegible]
HI-SPEED×4	0.83	1.66	3.33	6.66	12
HI-SPEED×5	[illegible]	2.08	[illegible]	[illegible]	[illegible]
HI-SPEED×6	0.83	2.5	5	10	12

低速 BPM 60~100

非常にBPMが遅いため、オプションを合わせにくい速度。状況によってはSUDDENやオジャマを使って対応する方がいい場合もある。

ゆったりしたリズムの曲では、しばしばオプションの上限速度では遅く感じることもある。そこでオジャマを使ったスピード調整をオススメしたい。この速度はいろいろなオプションの組み合わせができるので、自分に合ったオプション選びを試してみることが重要だ。

オススメスピード

HI-SPEED×4 ~ HI-SPEED×6 × オジャマHI-SPEED×2

オジャマの使い方次第では、遅い曲でもポップン君同士の間隔がこの程度まで広がる。

中速 BPM 150~160

中難度の曲に多いBPM。スコアを出すためには、自分が見える限界より少し早めのHI-SPEEDオプションを選択するのがコツだ。

ノート数が最大の焦点。少ない曲は無理にHI-SPEED×5を選ばなくてもいい(もちろん慣れているに越したことは無い)。ノート数が多い曲の場合は、間隔を少しでも空けて見やすくしたい。HI-SPEED×5やオジャマHI-SPEED×4を使って間隔を空け、まず譜面を理解しよう。

オススメスピード

HI-SPEED×5

BPM150~160では、迷うこと無くHI-SPEED×5を選ぼう。最初のうちは早くてタイミングが合わないかもしれないが、この速度に慣れれば点数が一気に上昇するぞ。どうしても早いという人はオジャマのHI-SPEED×4を使おう。

LV42クラスの曲では、スピードを上げて見やすくしないと難易度が上がってしまう。

中速 BPM 170~180

HI-SPEED×4じゃ遅いし、オジャマHI-SPEED×4じゃ早い。いやいや適正速度ですよ。といろいろな意見が出るBPM。譜面の種類によって使い分けよう。

一部の超密度譜面でない限り、HI-SPEED×4で幅広く対応できる。このBPM帯の曲には、階段や同時押し、螺旋階段など、さまざまな譜面がある。ある程度自分の見切れるスピードに押さえておかないと、反応が遅れた際に大きな失敗の引き金になりかねない。

オススメスピード

HI-SPEED×4(or×5)

HI-SPEED×4がオススメ。ほかでは遅過ぎたり早過ぎたりしてしまい、自分の腕を大きく下回る点数を出してしまいがち。ただし、"プログレッシブバロック"(EX)など、一部に大量のポップ君が詰まった小節がある曲では、HI-SPEED×5が良い。

HI-SPEED×4でもかなり詰まっている譜面。適正スピードでも遅く感じることがある。

高速 BPM 270~290

このBPMの曲数自体は少ないが、対応できるスピードのバリエーションが少なく、やりにくい。一つ変えただけで大きく変わるので調節が難しい。

オジャマHI-SPEED×2でほとんど対応できるが、若干遅く感じるようであればHI-SPEED×5に強制ハーフスピードなどを合わせて調整しよう。基本的に階段譜面曲が多いが、同時押し譜面を階段譜面と同じスピードにしてしまうと、体感スピードがかなり上がってしまうぞ。

オススメスピード

オジャマHI-SPEED×2

BPM300以下の曲では、オジャマHI-SPEED×2が一番見やすい。ただし"セツブン"(EX)のような同時押し系譜面では、オプションのHI-SPEED×2でないと速く感じてしまうと思われる。曲を選択するときには注意しよう。

オジャマHI-SPEED×2ではもの足りないという人は、HI-SPEED×3を使ってみるのもオススメ。

Y.S-Yに聞く

BPMごとのオプション選び

今回はトップランカー選手権上位に入賞し、さらにポップンミュージックシリーズのインターネットランキングでも上位に君臨しているY.S-YにBPMごとのオプション選びやリズム押し、目押しの使い分けを教えてもらった。BPMに対応しきれなくて点数が取れていなかった人はこれを見てさらにスコア伸ばそう。

Text : Y.S-Y

講師：Y.S-Y

中速　BPM 160

"ダークオペラ"(EX)

Y.Sの使用オプション

HI-SPEED×5

同時押し譜面のBPM160にHI-SPEED×5は若干速く感じるため、Y.Sは画面中央辺を見つつリズム押しをしている。

譜面を読んでたたけ

このBPMとHI-SPEED×5の組み合わせは、自分にとってリズム押し、目押し共にやりやすい、ちょうど良いスピードです。"ダークオペラ"の場合は、リズムが一定なので、目線を画面の中央辺りに置いてたたいています。

この譜面は手のひらでのごり押しを中心に使っていますが、同時押しも多いので、そこは指で弾くようにたたいています。ポイントは、リズムに乗りながらしっかり譜面を読んでたたくことです。

同時押しは特に集中してください。ここでGOODでたたき続けるリズムになってしまうと、スコアに大きく影響します。その場合は、自分が早めにたたいているのか遅目にたたいているのかを考えて、一度だけリズムを崩して直すといいでしょう。

MIRRORもプレイしやすいです。正規譜面でやって「MIRRORにしても楽にはならないだろう」と思っても、必ず一度は試してみてください。

リズム押しと目押し

Text：赤男

多くのプレイヤーは、目押しかリズム押しのどちらかをしている。1小節当たりのノート数が増えてきた新しい曲では、オプションの高速化に伴いリズム押し派が増えてきたようだ。一方、目押しはライン際をしっかりと見るため安定感があるが、ノート数が多い曲にはあまり向かない。譜面によって使い分けよう。

リズム押し
一定のリズムをキープして、画面上部を見ながらたたく押し方。

目押し
ポップ君が判定ラインに重なった瞬間に、反応してたたく押し方。

低速　BPM 74

"アジアンコンチェルト"(EX)

Y.Sの使用オプション

SUDDEN
×
HI-SPEED×4

Y.Sはドコを見ている？

判定ライン

SUDDENを付けた状態でプレイするため、ポップ君が現れ始めるところを見て押そうとすると反応が遅れてしまい、GOODやBADの量産につながりやすい。体感的にスピードは上がっているが、ライン際を見つつ、ポップ君を一つひとつしっかりとたたいてくのがこの曲には有効なのだ。

判定ラインを見ながら押せ！

BPMが極めて遅い場合はHI-SPEED×6でもまだ遅いので、この曲ではHI-SPEED×4にSUDDENを付けています。こうすることで、体感スピードがHI-SPEED×6より速くなります。曲が静かでとてもゆったりしているので、リズム押しはオススメできません。判定ラインをしっかり見て、目押ししてたたいてください。

「チャレンジモード」か、「超チャレンジモード」でしか使えませんが、HI-SPEED×2の最初から最後までオジャマに、オプションでHI-SPEED×4を付けるのもオススメです。

階段がとても多いので、手を固定させた指押しがオススメです。また、階段が苦手な人はRANDOMを付けてください。その場合は手のひらでたたく、ごり押しがオススメです。RANDOMを付けると序盤の6個押し2回×2セットだけはとても難しくなりますが、階段中心のため、中盤～後半がばらけてとてもたたきやすくなります。

BPM変化

BPMが変化する曲では、オプションを最高速に合わせるか最低速に合わせるしかない。Y.Sにその二つの対応方法を教えてもらった。

"DDR"(EX)

Y.Sの使用オプション

HI-SPEED×6

HI-SPEED×6がオススメとはいっても、最後のBPM333地帯は譜面を目で追うことができません。HI-SPEED×3なら見えるので、これが一般的なオススメです。自分は暗譜しているのでBPM333地帯は完全にリズム押しです。そうすると、BPM333地帯以外を目押ししやすくなります。

"コサック"(H)

Y.Sの使用オプション

HI-SPEED×4

BPM変化の激しい曲です。初プレイ時は、目押しを使ってもリズム押しを使っても引っ掛かります。どこでどのくらいBPMが変わるのかを覚えなければならないので、やり込むほどスコアが上がります。自分は低速では目押し、縦連打も多いのでほかはリズム押しと分けてたたいています。

BPM変化系の一番難しいところは、低速部分。普段から自分の慣れた速度でプレイしていると、強制的にそれより遅いスピードでたたかされるため、結果的に失敗しやすい。Y.S-Yは、判定ラインをしっかり見て急激なBPMの変化に対応しているのだ。

撮影協力：ゲームオスロー立川

1048が語る、beatmaniaIIDX

"Scripted Connection⇒"(ANOTHER)の魅力

前回の1048（トシヤ）インタビューで、彼のオススメ楽曲として上がった"Scripted Connection⇒"（ANOTHER）。その魅力や攻略法の数々を1048本人に語ってもらった。特に中～上級者にとって学ぶべき要素が非常に多いので、熟読してぜひとも実践していただきたい。

"Scripted Connection⇒"
『IIDX 12 HAPPYSKY』から収録されたTECHNO系楽曲。NORMAL、HYPER、ANOTHERで楽曲内容が違い、3曲を続けて聴くことで1曲になるという試みがなされている。

やりがいのあるポイントは？

――この楽曲の好きな要素とは？

1048　前回のインタビューでも語りましたが、曲自体が好きなのはもちろん、さまざまな要素が詰め込まれた譜面である、というのも大きいですね。練習になる部分がとにかく多い。

――レベル的にこの曲はどの辺に相当しますか？

1048　段位認定の10段の一曲目に使われていることもありますし、中～上級者向けですね。中級者の方は、まずクリアを目指す。ハードクリアができれば上級者でしょう。ランダム&ハードを安定してクリアできるならかなりのレベルと言っていいと思います。攻略要素が多く、自分で課題を設定して練習できる点は本当に名曲だと思いますね。

――練習になる具体的なポイントは何でしょうか。

1048　何よりも、全体的に満遍なくオブジェが配置されており、休む暇が全く無いという点ですね。ランダムが前提となりますが、全体的に詰まっているという特性上、押しにくい箇所、いわゆるハズレ配置が必ず登場してしまう。裏を返せば、押しにくい配置に素早く対応するための練習になる。

――難所をピックアップするならどこでしょう？

1048　左右対称地帯と縦連打地帯（下記参照）ですね。ランダムでプレイした際、この二つは指配置の固定と崩しの切り替え、その判断の練習にもなります。中級者の方は指配置を無理に固定しやすいのですが、高難度譜面ともなると固定ではどうしても押しにくいパターンが出てくる。しかし、実は指配置を崩すことで簡単にたたけるようになることも多い。これらの判断が瞬時にできるようになると、より上級者へと近付けるのではないかと。

ランダム時の譜面予測

正規で対応したオブジェを覚えておけば、直前の配置から次の譜面を割り出せる。まず、55小節目の縦連打は正規だと5と7。53小節目の交互連打も5と7なので、ランダム時の縦連打には53小節目の交互連打と同じオブジェが登場することが分かるのだ。

好きこそものの上手なれ

――"Scripted Connection⇒"（ANOTHER）を気に入った経緯はどういったものなのでしょうか？

1048　この楽曲って、NORMAL、HYPER、ANOTHERで曲自体が違うんです。隠しが解禁されるまではANOTHERが無かったのであまりプレイしなかったんですが、解禁されたANOTHERはフレーズの盛り上がり方など楽曲が自分好みで、しかも盛り上がりながら自分の好きな譜面パターンである二重階段に突入する、という点に惹かれましたね。あとはやればやるほど好きになった、みたいな感じです。

――1日に何回くらいこの楽曲をプレイしていたんでしょうか？

1048　連打を練習してた当時は5～6回はやったかな。一度プレイするたび、3曲目か4曲目に必ず選んでいたような気がします。「好きこそものの上手なれ」とも言いますし、譜面、もしくは曲が好きであるというのは、上達への重要な要素の一つだと思いますね。実力より少し上の譜面でもクリアしてやろう、という気持ちになるでしょう。

47～50小節間の左右対称地帯

第1のポイントがここ。右の譜面を見ればわかる通り、2＋6→3＋5→1＋7→3＋5のパターンがループ（49小節目のみ違う）するため、リズムをそろえて左右の指を対称に動かす練習となる。なお、ランダムでは話が変わってくる。譜面が片側に偏りやすいので、素早く判断して押しやすい指配置に変えること。譜面のループを利用して47小節目で傾向をつかめば、以降は対応しやすいハズ。

3+5を両親指でたたくと薬指が動かしにくいため、2+4を両中指、3+5を両人指し指、1+7を両薬指で取る形で対応するのが楽。両手を動かすタイミングを合わせる、という練習になるぞ。

55～62小節間の縦連打地帯

正規、ランダムともにこの楽曲最大のポイントとなる縦連打地帯。さまざまなたたき方が存在するが、1048は最初の1＋7を左手でたたき、続けて右手、左手、右手で取って最後の1＋3＋7を左手というように、完全に左右の交互でたたき、負荷分散をしている。左手から入るのは、最初の5を右手で取ることが主な理由とのこと。ランダム時は上記の譜面予測を使い、指配置を瞬時に決めよう。

1048が使っているのは左手～右手～左手と、一度たたくごとに手を変えていく特殊な縦連打法。片手で七つの鍵盤の位置を外さずにたたく練習が必要になるが、指の疲労を大きく緩和できるのだ。

INTERVIEW with TOP RANKER

「pop'n music13カーニバル」&「GuitarFreaksV2」2部門決勝大会進出

710BO-YA（くりのこF4）

今回は2部門で決勝大会へ進んだ驚異のプレイヤー、710BO-YA（くりのこF4）（以下、710BO-YA）に迫る！

自分の限界に挑戦した2タイトル出場

——大会を振り返ってみていかがですか？

710BO-YA　ほかの出場プレイヤーの方々との交流を深めたり、コンポーザーやアーティストの方々とお話しできて、とても充実した大会でした。それにいろんなプレイヤーのプレイを間近で見られたのが刺激になりました。

——2タイトルで出場しようと思ったのはなぜでしょう？

710BO-YA　実はメインである『GFV2』に専念するため、『ポップン13』は辞退も考えていましたが、友人くりのこK4君に「せっかくエリア予選で優勝したんだから、決勝大会で俺の分まで頑張ってほしい！」と言われました。俺が出場していた東北エリア予選の日、同日行なわれていたアルカディア杯で残念ながら彼は優勝できなかったんです。それがきっかけで、決勝大会で自分の限界に挑戦しようと、2タイトルの出場を決意しました。

——出場決定後は、どちらに力を入れてプレイしましたか？

710BO-YA　『GFV2』：『ポップン13』＝7：3と、やはりメインであるギターが中心でしたね。『ポップン13』ではLV40～の曲を中心に、『GFV2』では課題曲と高難度の曲を中心に練習していました。

——ところで、ポップンとギターでプレイヤーネームが違いますが、普段のプレイ時もこの名前ですか？

710BO-YA　いえ、普段はFJTK（フジタカ）という名前でやっています。

——今回出場した2タイトルはどちらも名前が違いますが、それはどうしてでしょう？

710BO-YA　ポップンのくりのこF4は、友人であるK4君（くりのこK4）の名前をパクりました（笑）。ギターの710BO-YA（納豆坊や）は昔の自分のあだ名です。ちなみに『GFV3』での名前はXAN_GI_F（ザンギエフ）です。

スーパープレイを目の当たりにして

——BEMANIシリーズを最初にプレイしたのはいつですか？

710BO-YA　『beatmania COMPLETEMIX』ですね。中2のころ、友だちがプレイしていたを見て面白そうだったので。

——その後、ほかのシリーズをプレイするきっかけになったのは？

710BO-YA　ポップンシリーズは友だちに家庭用『ポップン2』を借りて面白かったので、ゲーセンでプレイを始めました。GFシリーズは、本格的に始めたのは『GF10th』です。当時仙台市のアーケード街にあるゲーセンで、「MODEL DD5」のEXTREME（BASE）をフルコンしていたGAPさんのスーパープレイを目の当たりにしたんです。それから仙台のゲーセンへ通うようになり、GAPさんと交流もするようになり、いろんなアドバイスをもらいました。彼がいたからこそ今の自分があるんだと思います。

——となると、普段プレイするシリーズはやはりポップンシリーズとGFシリーズですか？

710BO-YA　ほかのシリーズも一通りプレイします。実はⅡDXシリーズがメインで、エリア予選にも出場しました。

——では、3タイトル出場も狙っていたとか？

710BO-YA　はい。前日に家庭用のⅡDXをプレイし過ぎて睡眠時間があまりとれず、結果は残せませんでしたけど。

——最後に、複数タイトルに出場する上で、大事なことは？

710BO-YA　やはり努力を惜しまないことですね。ですが、やみくもに練習しただけではあまり上達しないと思います。俺が音ゲーで早く上達するために心掛けているのは、音ゲーそれぞれの特徴を理解すること、苦手な曲や譜面だからこそ練習すること、楽しくプレイすることです。皆さんもこの三つを意識してプレイしてみてください。

HOW ABOUT POP'N ?

何事も基本が大事

——ポップンシリーズで好きな曲は？

710BO-YA　『ポップン2』の"アイドルガール"、『ポップン5』の"ハイテンション"が大好きでした。"アイドルガール"は家庭用で初めてプレイした曲で、歌声が好きですね。それにどちらもイントロが印象的で好きです。好きになる曲は大体イントロに惹かれる曲が多いです。

——独自の練習方法はあるのでしょうか？

710BO-YA　特にありませんが、いろんな曲をまんべんなくプレイすることですね。練習曲を挙げるとするなら、基本的な要素がいっぱい詰まっている"トランス"（H）をオススメします。

複数タイトルでの大会出場は特に難しい。基本をしっかりやっているからこそ高度なプレイも可能になる。

HOW ABOUT GF ?

ポイントは、運指力と譜面読解力

——GFシリーズで好きな曲は？

710BO-YA　"Funky sonic World"ですね。お世話になった練習曲は、"I'm a loser"、"WE ARE"です。"WE ARE"はベースもオススメですよ。2曲ともスーパーランダム（以下スパラン）でプレイすると練習になるんです。

——GFシリーズの練習方法は？

710BO-YA　ポップンシリーズと同じくいろんな曲をまんべんなくプレイすることですね。その中で、スパランのオプションを使ってプレイすることもあります。もともと純粋なオルタネイト地帯をスパランを使ってプレイすることで、譜面がばらけて運指力と譜面読解力が鍛えられるからです。

右と左の手で別々の動きをすることを理解した上で、運指力と譜面読解力を鍛えることがポイントだ。

トップランカー決定戦において、『ポップン13』、『GFV2』という操作系の全く違う2部門で決勝進出を果たしたプレイヤー。だが実はⅡDXシリーズがメインでエリア予選にも出場するほどの腕前。

東北大学 川島隆太教授 監修

難問を得意科目に！ コツの一部を伝授！

問題が難しくて脳年齢が上がるばかり……とお悩みのあなた、「コツ」をつかんでいますか？　本作の問題はどれもコツが分かればスイスイ解けて、トレーニング効率も向上確実！　今回は難問を例に、コツの見つけ方を伝授します！

みんなで鍛える全脳トレーニング
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：脳トレーニングゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2006年12月中旬稼働（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256

Text: カイゼルちくわ

前頭葉

「法則」を見付けよう！

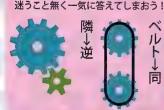
計算問題のように、前頭葉の問題はすべて一定の法則で成り立っている。まずはこの法則を見付けよう！

写真の矢印のように、まずゴール地点の真正面にある鏡から調整しよう。慣れれば非常に簡単！

反射レーザー

鏡の向きを変え、レーザーをゴール地点まで届ければいいのだが、鏡をやたらと回すのはNG。逆転の発想で、ゴール地点の方からスタート地点までの道筋を描いてみると……？　前頭葉の問題には、このように特定の解き方が存在することが多い。

回転歯車

黄色い歯車と同じ回転をする歯車を探すこの問題だが、いちいち歯車の回転方向を確認する時間は無い。隣り合う歯車がどのように回転するのか、下図の法則を頭に入れておき、迷うこと無く一気に答えてしまおう！

並び方は左の三種類のみ。普通に歯車が接している場合、同じ回転方向の歯車は一つおきで並ぶ。正解の歯車をすべてタッチした時点で次に進むので、正解かどうか疑わしい歯車はどんどん後回しにするのもポイントだ。

頭頂葉

見た目に惑わされるな！

頭頂葉の問題は見た目で惑わせ、そこから正解を見出す素質を試してくる。一つの見方に固執しないように！

単語検索

頭頂葉問題の真髄が詰まっているのが、この問題。文字盤を指でたどり、見本の単語を完成させればいいだけなのだが、右から左、下から上、果てはUターンなど、複雑なたどり方をするものが多いので要注意だ。まず頭文字（あるいは最後の文字）から次の文字につながる部分を探し、それが複数あるならまた次の文字……と、消去法を取るのが確実。上下左右に文字を探す柔軟性が問われるぞ。

パイプ接続

パネルの位置を入れ替えてパイプを一本につなげればクリアだが、動かせないパネルがあるのが厄介。パイプが「余る」ことはまずないので、まずは固定パネルを基点にした最短ルートを頭に描いてみよう。そのイメージに沿ってつなげ、余りは終点部分や途中に足せばいい。

適当につなげると、手詰まりになりやすい。最短ルートを見付けて設計図を描こう！

側頭葉

図形の認識が大事！

図形の形や向きなどを、早く正確に捉えるのが最大のコツ。そのためには、正攻法以外の方法も必要だぞ。

側頭葉問題の基礎中の基礎。答える時に焦ってミスタッチをしないように注意！

回転図形

模様が隠された図形が左へ右へと回転し、その終点での向きを当てる問題。素直に図形全体の模様を覚えるよりは、顔などの模様の「底辺」や「頂点」になっている辺や角を見つけ、そこだけ目で追えば少ない労力で記憶ができ、答えも素早く選べる。

ペアタッチ

左と右の図形群の中から、それぞれ同じ図形をタッチしてペアにしていく。図形の正確かつ早い認識力を問われる問題だが、意外とやりがちなのが左→右の順でペアを作ってから、また悠長に左の図形群に目をやってしまうこと。これは大きなタイムロスになるので、ペアができた時点でそのすぐ横にある図形をタッチし、そのペアを探しにかかろう。時間との勝負だ！

C.V.一挙公開！

本作でアシスタントキャラを演じる声優さんを、一気に全員紹介！　かなえ:中原麻衣さん、[illegible]リサ:堀江由衣さん、あきら:白石涼子さん、メイ:今野宏美さん、多賀浦咲:皆口裕子さん、バーンズ軍曹:銀河万丈さん、ずんだ:大河内雅子さん、あずき:吉田万里さん、ラムネ:安西英美さん、マックス:池田千草さん。今月のプレゼントページを見る前に覚えると吉!?

迷わばたたけ！ 太鼓最新作!!

太鼓の達人9

冬の寒さが身にしみる昨今、皆ホットな作品に飢えているって噂じゃない!? そんなあなたにお届けするのが『太鼓の達人』の最新作。太鼓乱打で冬将軍をとっちめろ！

太鼓の達人9
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：お祭りバラエティゲーム
- ■操作方法：バチ×2
- ■発売日：2006年12月中旬（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM256

Text: カイゼルちくわ

新曲＆新要素満載！

本作『9』の売りは、なんといってもドカンと増えた収録曲の数々と、かゆい所に手が届きまくりの各所の改良！ 『太鼓の達人』が初体験でも安心の「あそびかた」モードの追加や、リザルト画面の変更など、細かな心遣いが満載なのだ！

成績発表で良、可、不可の数が表示されるなど、上級者にうれしい改良点も！

国民的人気作『アイドルマスター』にXbox360版で追加された新曲が早くも登場！ 新キャラクター・星井美希を含むアイドルたちが、魂ゲージの上昇とともにステージを盛り上げる！

超絶二神合体を遂げたバンダイナムコ社だから実現した、たまごっち星と太鼓ワールドの夢の競演!! 曲調はちょっとマニア向けだが、キャラクターの愛らしさはギネス級。癒されたい日はコレ一択で！

ドンだーへの挑戦？ 新モード追加!?

家庭用『七代目』の、ドンとカッが入れ替わる新モード「あべこべ」が本作でも登場。未知の太鼓感覚を体験せよ!!

あなたの心にヒット＆ラン 収録曲は特選100曲!!

毎回洗練されていく収録曲も、ついに100に到達!! 最新のJ-POPやアニソンに加え、今話題の「やわらか戦車」や、セガの『アウトラン』から「MAGICAL SOUND SHOWER」など、世代を超えた名曲が大集合だ！

過去のシリーズから引き続き収録された曲

ジャンル	タイトル	ジャンル	タイトル
J-POP	Butterfly	ナムコオリジナル	メカデス。
	花		風雲！バチお先生
	さくらんぼ		ケチャドン2000
	超特急		さいたま2000
	NO MORE CRY		恋文2000
	涙そうそう		タベルナ2000
	天体観測	クラシック	白鳥の湖 ～ still a duckling ～
	TRAIN-TRAIN		トッカータとフーガとロック
	夏祭り		カルメン 組曲1番終曲
	前略、道の上より		天国と地獄 序曲
	紅		行進曲「くるみ割り人形」から
	モンキー・マジック	バラエティ	マツケンサンバII
ゲームミュージック	スーパーマリオブラザーズ		ミッキーマウス・マーチ
	ゼルダの伝説のテーマ	童謡	もりのくまさん
	DADDY MULK		いぬのおまわりさん
	THE IDOLM@STER	アニメ	アンパンマンのマーチ
	魔法をかけて！		ドラえもんのうた
	ソウルキャリバーII		ハグしちゃお
ナムコオリジナル	ドラゴンスピリットメドレー		にんげんっていいな
	ドルアーガの塔メドレー		サザエさん一家
	もじぴったんメドレー		ハム太郎とっとこうた
	KAGEKIYO		まかせて★スプラッシュ☆スター★
	大打音		残酷な天使のテーゼ
	ワンダーモモーイ		タッチ
	真・画竜点睛		CHA-LA HEAD-CHA-LA
	サタデー太鼓フィーバー		

本作から収録された新曲

ジャンル	タイトル	解説
J-POP	抱いてセニョリータ	TVドラマ「クロサギ」主題歌. 山Pのセクシーロックに酔いしれなさいガールズ!!
	タイヨウのうた	沢尻エリカがドラマ「タイヨウのうた」内で演じた、雨音薫としてリリースした名曲。
	魔法のコトバ	映画「ハチミツとクローバー」より。スピッツの切無く美しい旋律と太鼓が見事調和！
	Real voice	TVドラマ「サプリ」主題歌。若き天才・絢香のソウルを太鼓の音で完全再現せよ！
	決意の朝に	映画「ブレイブ・ストーリー」より。辛い時、辛いと言えたら本当にいいなぁ（涙）。
	A Perfect Sky	BONNIE PINKの話題曲。化粧品のCM曲として、耳に残っている人も多いのでは？
	バイマイメロディー	平井堅のひたすら抱きしめまくる、ダンサブルな名曲。携帯電話のCMでもおなじみ。
	Precious	映画「LIMIT OF LOVE 海猿」より。伊藤由奈＝バラード、バラード＝太鼓。
	純情～スンジョン～	DJ OZMAのトランス・アレンジ版。DJ名義でも、太鼓では団長風にたたきたいYO！
	恋のつぼみ	TVドラマ「ブスの瞳に恋してる」主題歌。エロカワ師匠・倖田來未のオトメ一直線曲。
	チャンピオーネ	ドイツW杯の放送テーマ曲。ORANGE RANGE節炸裂の合唱が太鼓にマッチ！
	気分上々↑↑	mihimaru GTのアッパー曲。CMにはアーティストが自ら出演して話題に。
	桜	コブクロの実質第一作といわれる名曲。寒い冬を越え、太鼓で美しく咲き乱れます。
	フレンジャー	大塚愛らしさ炸裂のアップナンバー。打っ打っ打打！ と本作のためにあるような曲。
	愛は勝つ	近年、市川由衣がカバーしたKANの国民的有名曲。実は16年も前の歌なんですね。
ゲームミュージック	マッピーメドレー	ニャームコな記憶が蘇るメドレー。聞いてHURRYの文字が思い浮かぶアナタは本物。
	MAGICAL SOUND SHOWER	セガの不朽の名作『Out Run』より。太鼓が傷むので本作ではギアガチャ禁止で。
	URBAN TRAIL	タイトー『NIGHT STRIKER』より。夜の高速道路といえばこの曲という人、挙手ッ！
	GO MY WAY!!	『アイドルマスター』から新曲が登場！ ひそかに星井美希のアーケードデビュー作。
	ソウルキャリバーIII	『SC III AE』、キリクのテーマ「The New Legend」を収録。棍をバチに持ち替えよ！
	ドラゴンセイバー	『ドラゴンセイバー』一面・水没都市のテーマ曲。プレイしても首は増えないので安心。
ナムコオリジナル	月下美人	家庭用最新作『ドカッと大盛り七代目』の隠し曲。アーケードでならいきなり遊べる！
	軽いざわめき	PSP版からの移植となる曲。ひたすら連打の譜面は、アーケードのバチではキツイ!?
	卓球de脱臼	「月下美人」と同じ、家庭用『七代目』隠し曲。題名通り、脱臼したら一等賞（嘘）。
ナムコオリジナル	きたさいたま2000	PSP版収録、2000シリーズの新曲。南埼玉の住人もキターと叫ぶこと請け合い。
	十露盤2000	2000シリーズ最新曲にして『七代目』の隠し曲。「十露盤」は「そろばん」と読む。
クラシック	サーフサイド・サティ	エリック・サティ作「グノシエンヌ第1番」のアレンジ。ピアノと太鼓の夢の競演!?
	オーソレミオ（私の太陽）	イタリアが世界に誇る名歌。太鼓で世界三大テノールに取って代わる名演を見せれ！
	ロシアの踊り「トレパーク」	チャイコフスキー組曲「胡桃割り人形」より。ロシア＝コサックじゃないんだぜ的曲。
	双頭の鷲の下に	聞けばだれもが思い出す、ワーグナー作曲の有名な行進曲。たたけば気分は鼓笛隊！
バラエティ	恋のPecori♥Lesson	ハローキティとのコラボも実現したゴリエ曲。筐体にドロップキックは厳禁でござる。
	やわらか戦車	大ブレイク中のネットアニメより収録。練り物や三文判は太鼓世界でも無力なのか!?
	TAKIO'S SOHRAN 2	あの「金八先生」でも使用された、漢（おとこ）の名曲。ソーラン節は日本の魂です。
	ちきゅうはたまごっち？！	昨今はWiiで大統領選も行なわれている『たまごっち』ワールドより、DS版のテーマ曲。
童謡	さくら（春）	言わずもがなの有名曲。つい最近まで流行った、いわゆる桜ソングの最古老（違）。
	めだかの兄妹	こちらもおなじみ、兄妹夢見曲。大きくなっても雑魚は雑魚と、案外とスレている。
アニメ	ユルユルでDE-O!	アニメ「クレヨンしんちゃん」より。踊りつつ笑うだけでは済まさない幼稚園児曲。
	コイ♥クル	「おねがいマイメロディー ～くるくるシャッフル～」より。シャッフル頼み恋曲。
	今が大好き	アニメ版「少女チャングムの夢」主題歌。料理を粗末にする輩に太鼓乱打で制裁を。
	「笑うが勝ち！」でGO！	「ふたりはプリキュア スプラッシュスター」より。あこぎなマネはおやめなさい。
	スパート！	「ポケットモンスター AG」より。喉が渇いて腹が減っても力が湧く、うらやましい曲。
	Your World	「韋駄天翔（ジャンプ）」主題歌。原付やママチャリでは異世界には行けぬようで。
	轟轟戦隊ボウケンジャー	戦隊シリーズ最新作より。秘宝がズバーンズババーンと謎語をしゃべる様は必見。
	NEXT LEVEL	「仮面ライダーカブト」より。天の道を行く超料理人が、加速装置で大暴れ！（本当）
	ハレ晴レユカイ	「涼宮ハルヒの憂鬱」より。超絶フレーム数のダンスは、昇竜烈破よりも再現困難。
	BRAND NEW WORLD	「ワンピース」より、旗かざし曲。ギア3rdを使うと太鼓が壊れる上に背が縮むゾ。
	Dang Dang	「アイシールド21」より。光速の脚でも腕力が弱くては、到底バチを使いこなせまい。
	Re:member	「NARUTO」主題歌にして、FLOWの復活曲。「絶対諦めない！」パワーが激・満載！
	TONIGHT,TONIGHT,TONIGHT	「BLEACH」より、三度も言うのは斬魄刀の名を必死に呼んでいるためと思われる曲。

今回『9』で追加された新要素のうち、上の記事では触れていないが一つ気になるものが……。その名も「太鼓新聞」！ プレイ終了後に毎回表示されるこの新聞には、「太鼓の達人」関連のニュースやヒミツ情報がてんこ盛りなのだ。ランダムで表示されるその新聞の種類は、実に20種類とコンプリートできそうでできない絶妙な枚数！ 君はすべて読破することができるか!?

アナタの脳を楽しく活性化しましょう♪

脳開発研究所 クルクルラボ

KONAMIから、今話題の脳活性化ゲームが登場だ。たくさんあるミニゲームをプレイしながら楽しく脳開発ライフをエンジョイしよう！

脳開発研究所クルクルラボ
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：オンライン脳開発ゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中(2006年12月)
■使用基板：—

さまざまな角度から脳の潜在力を引き出します

『クルクルラボ』は、タッチペンを使って多数のミニゲームをプレイしながら、脳を活性化させるゲームだ。各ミニゲームは脳の部位である「前頭葉」、「後頭葉」、「側頭葉 右」、「側頭葉 左」、「小脳」、「海馬」の活性化に効果があり、ゲームをプレイしていけば自然とその部位が使われていくという画期的なゲームなのだ。

こうしてさまざまな角度からキミの脳の潜在力を引き出すことで、脳が元気になっていくぞ。そのゲームの一部を下にご紹介！

計画

計画のジャンルは主に前頭葉の開発に効果がある問題が出題されるぞ。写真はオモリを乗せて天秤を釣り合わせる問題だ。さぁ何グラム？

視覚

お手本と同じ形にすることでクリアとなるドット打ちは、後頭葉に効果がある。見てすぐに同じ形を作ることができるかな？

運動

運動を司る小脳を活性化するゲームでは、『グラディウス』でおなじみビッグバイパーやザブが登場。この「ザブ撃破」では画面をタッチしてザブを倒せ！

多数のモードを利用して脳をバッチリ活性化

キミの脳の活性化を促すモードは全部で3種類用意されている。「クルクル診断」で自分の脳を診断し、「トレーニング」で苦手な部分を克服、そして「オンライン対戦」で全国のプレイヤーと対戦して、どんどん脳を使っていこう。

現時点では24種類のゲームができるようになっており、今後もまだまだ増えていく予定なので飽きることなくプレイできるぞ。

クルクル診断

6種類のゲームを1問ずつプレイしてキミの脳がどんなタイプなのかを診断してくれるモードだ。診断結果に応じて、いろいろなキャラがキミの分身として登場するぞ。キミはどんなキャラかな？

キミの分身 クルクルメイツ

登場するキャラはクルクルメイツと呼ばれており、プレイ中の至るところで表示されるぞ。

トレーニング

自分の好きな部位のゲームがプレイできるモードだ。苦手な部位のゲームを重点的にプレイして、少しずつ克服していけば、最終的には脳全体の活性化につながるぞ。

オンライン対戦

店舗内はもちろん全国のプレイヤーと対戦できるモードだ。ここでキミの実力を存分に発揮しよう。ほかのプレイヤーと切磋琢磨すれば、脳の開発効率もグンとアップするぞ！

監修の池谷裕二博士とは？

本ゲームを監修した人物で、現在東京大学で講師を務める博士。大脳生理学者であり、著書である「海馬」(ほぼ日ブックス、朝日出版社)、「進化しすぎた脳」(朝日出版社)はいずれもベストセラーを記録している。

クルクルパークでほかのプレイヤーと交流しましょう

キミのクルクルメイツを使って、ほかのプレイヤーと交流することができるのだ。オマケ的な要素ではあるものの、全国のプレイヤーたちと「えてがみ」を交換できたり、キミの遊び心をくすぐる機能になっているぞ。これを使ってぜひ全国のプレイヤーと友達になっちゃおう！

闘劇魂 Vol.4

この冬期待の新作を徹底攻略!
闘劇'07に向けてスタートダッシュを切れ!

貴重な映像が盛りだくさん

今回の付録DVDには、トッププレイヤーによる対戦映像や、新旧注目作の連続技集、新作のプロモーション映像など、ここでしか見られない貴重な映像が満載!

この冬の注目作『GGXX ΛCORE』、『メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B』、『アルカナハート』の3タイトルを巻頭大ボリュームで徹底攻略! いよいよ日程が発表された「闘劇'07」開催タイトルのキャラクターランキングも掲載! これを読んで闘劇に向けたスタートダッシュを切ろう!

価格:本体 1,280円+税

絶賛発売中!!

Virtua Fighter 5 Black Book -Keep it MORAL-
「フレーム数値」+「付録DVD」
いよいよ公開となるフレーム数値表、上級プレイヤーの映像で強くなれ!!
新バージョン完全対応!!

価格:本体 1,619円+税

待望のフレームデータを完全網羅
詳細なキャラ別攻略

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.37

TM ©SEGA

BlackBook
-Keep it MORAL-

『Virtua Fighter5』2冊目のムックでは最新バージョンのフレーム数値をいよいよ公開! フレームを頭にたたき込んでプレイすれば、君も「モラリスト」!

激戦を収録!

付録DVDには特別称号"天龍"保持者「ふ～ど」をはじめ、各キャラを代表する強豪たちが集結し、同キャラ三人チームに分かれての激戦を繰り広げるぞ!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.38

2月中旬発売予定!

刮目して待て!

『旋光の輪舞SP』の設定資料集が登場! 曽我部氏とゲスト陣による描き下ろしイラストや、ED集、ボイスデータ、「SP」技フレームデータなどなど収録。ファン必見の内容になっている!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.39

GUILTY GEAR XX ΛCORE

GGXX ΛCOREムック
2007年2月発売予定
ムック刊行ラッシュはまだまだ続く!?

ARCADIA EXTRAの購入方法は206ページへ!

株式会社 エンターブレイン

タイトーLOVE:A賞『タイトーメモリーズ2 下巻』タイトル当てクイズ正解発表！

ファミ通、ファミ通PS2、アルカディアの3誌が連動してお届けする夢の企画「タイトーLOVE」。今回は、『タイトーメモリーズ2』上下巻セットがプレゼントされる、「タイトーLOVE・A賞『タイトーメモリーズ2下巻』タイトル当てクイズ」の正解を発表するぞ！

タイトーメモリーズ2 下巻
■メーカー　：タイトー
■ジャンル　：バラエティゲーム集
■標準価格　：5040円
■発売日　：2007年3月発売予定
■対応ハード：プレイステーション2

タイトーの名作アーケードゲームを集めた『タイトーメモリーズ』シリーズ。2007年3月に発売が予定されている『タイトーメモリーズ2 下巻』に収録される25タイトルは左下の表の通り。ここでは、その中から5タイトルをピックアップして紹介しよう。

そして収録タイトルを当てる「タイトル当てクイズ」は、25タイトルの内3タイトルを当てた人100名にソフトが贈られる……のだが、三つすべてを正解した人は35名。そこで、二つ正解した人の中から抽選で65名にもソフトをプレゼント！　当選者はアルカディア3月号で発表するぞ。

収録されるのはこの25タイトル！

NO.	タイトル	NO.	タイトル	NO.	タイトル
2	フィールドゴール	44	メタルソルジャーアイザック2	68	ヴォルフィード
13	フェニックス	46	陸海空-最前線-	71	ナイトストライカー
14	ポラリス	49	ハレーズコメット	73	バトルシャーク
28	グレートソードマン	52	オペレーションウルフ	74	ファイナルブロー
30	シーファイターポセイドン	56	フルスロットル	75	マスターオブウエポン
31	ジャイロダイン	60	チェイスH.Q.	76	メガブラスト
33	バギーチャレンジ	64	プランプポップ	78	サンダーフォックス
37	女三四郎	66	レインボーアイランド・エクストラ	88	ウォーリアーブレード
				100	バブルシンフォニー

グレートソードマン

フェンシング、剣道といった「剣術」で戦うアクションゲーム。フェンシングでは3人、剣道では5人の対戦相手に打ち勝つと、命を賭けたステージへ進むことができるぞ。上・中・下段の攻撃ボタンを使い分け、相手に「剣（ソード）」をたたき込め！

相手の攻撃を誘い、空振りさせてから、そのスキに攻撃を決める。これが本作の基本パターンだ。フェンシングは5本先取で勝ち。

剣道では、5人の剣士と対戦。上段攻撃は「面」、中段攻撃は「突き」、下段攻撃は「胴」で、2本先取すると次の相手と戦うことになる。

チェイスH.Q.

逃走する犯人の車を追いかけるドライブアクションゲーム。体当たりや武器で逃走車両にダメージを与え、一定時間内に走行不能にすればクリアーとなるぞ。ゲーム中では1ステージに3回「ターボ」が使用可能。これを使うと急激にスピードアップするぞ。ミスで犯人の車と離れてしまったときや、体当たりで一気にダメージを与えたいときなどに使用しよう。

ハイウェイを猛スピードで突っ走る、大迫力のカーチェイスが楽しめるぞ。

ナイトストライカー

高速戦闘ホバー「インターグレイ」を操り、敵を撃ちながら進んでいく名作シューティングゲーム。

世界観やインターグレイのかっこよさなどから人気を博したシューティングゲーム。ファンからは『ナイスト』と呼ばれた。

オペレーションウルフ

各ステージに捕らわれている人質を助け出すために、単身敵地に乗り込んでいくシューティングゲームだ。

ターゲットを合わせ、沸いて出てくる敵兵やヘリコプター、装甲車を撃ちまくって人質を救い出せ！　でも救護兵は撃っちゃダメよ。

フェニックス

宇宙を舞台に、飛来するフェニックスの軍団を撃ち落とすシューティングゲーム。

フェニックスは翼を撃っても撃墜できない。本体を狙い撃て！

Cruel
Exelica
Faintear

お待たせしました。イラコン発表です！

トリガーハート エクステンション

TRIGGERHEART 3XTENSION

長らくお待たせしました！　ついにイラストコンテスト&オリジナルトリガーハート発表！　その前に、今回はDC版で追加されたストーリーモードの画面写真を入手！　イラコン発表の前にお楽しみあれ！

consumer

限定版の特典とストーリーモード公開

先月お伝えしたDC版『トリガーハート エグゼリカ』特別限定版はサントラCDが付いてくる。ゲーム中のBGMを収めたこのサントラCDは限定版を買わなければ手に入れることができない。また、アーケード版ではストーリーについて語られることが少なかった本作だが、DC版ではストーリーモードが追加。さらに、エグゼリカたちのセリフは新たに録り直し、フルボイスでストーリーを盛り上げている。

今回紹介している画面写真は、DC版専用の横画面モードから。もちろんアーケード版同様の縦画面モードも搭載しているので、好きな方を選んで遊ぼう。

それぞれのシーンで会話が始まる。当然ながらクルエルティアやフェインティアも喋るので、臨場感抜群のストーリー展開を味わえるぞ。

今回紹介したのは、1面のストーリーシーンのもの。アーケードでは少なかったストーリーだが、DC版で全貌が見えてくるかもしれない。

ちょっとイイ話

エグゼリカを作った男たち
／Hirune

ちまたでスク水スク水と言われる「エグゼリカ」ですが、『トリガーハート エグゼリカ』公式サイト立ち上げのとき、HiruneとGRAだけでは手が回らず、社内スタッフのMOGUPON（三十路）にwebサイトを手伝っていただきました。そして出来上がったトップページを見てみると、“-You can squeeze the trigger-”の文字が……。すてきな文字引っ掛けをしてくれた彼のセンスに脱帽しました。今となっては裏キャッチコピーとしていい働きをしたんじゃないかなと、個人的には思っています。

ちょっとイイ話 瓦版　職業柄もあるのですが、仕上げまでフルアナログ、という絵はここしばらく描いておりません。今回イラコンとOTHは結構色鉛筆やマーカーで仕上げて送ってくださった方が多くて、ちょっと感動しました。何というか、昔の熱意を思い出した感じです。とりあえずDC版の作業が終わったら色紙を頑張って描こうかと(笑)。(GRA)

イラストコンテスト

長らくお待たせしました。応募が多く、発表が1カ月遅れてしまいましたが、ついにイラストコンテストの発表です！

最優秀賞

（大阪府　YU☆3くん）

◆決まってます。最優秀賞はほぼ満場一致、って感じですね。個人的な選出基準のひとつとして「自分（GRA）には描けない方向性」ってのがあったんですが（笑）、これはその典型です。（GRA）

◆トリガーハートとして生まれた悩みや葛藤、そして地球の脅威に立ち向かおうとする二人の思いをうまく表現してあり、テーマ性を感じます。（Hirune）

◆他の方が割と「元気な」二人を描いている中、落ち着いた雰囲気が決め手になったかと思います。おめでとうございます！（広報YMT）

優秀賞

（北海道　森野 木立くん）

◆よく血の色に例えられますが、見てると不安になる夕日ですね。ダークな方のベクトルに振ってくださった絵としては一番でした。画面に吸い込まれそうな、大胆なデフォルメも良いです。（GRA）

◆ダイナミックな構図と動きのあるところ、そして遠方に見える敵機との対峙があり、とてもカッコイイです。（Hirune）

◆夕日と敵機。いい取り合わせです。決戦といったら夕暮れ時ですよね（何が）！（広報YMT）

（岐阜県　しゃぼん玉くん）

◆わははは。僕もかなり昔、切り絵やりましたけど結構ハマるもんです。パッと見て楽しそうなのが実にいいです。こういう場で目立ってるのが何より。（GRA）

◆切り絵うんぬんよりもクルエルティアと書かず、クルネェと書いたところに果てしない愛を感じました。（Hirune）

◆印刷になると分からないと思いますが、切り絵ですよ、切り絵！　インパクト勝ちです。あとは「クルネェ」で追加点。妙になじむ呼び名でした。（広報YMT）

GRA賞

（大阪府　Yuh.くん）

◆敵メカ描いてくださったのはこの方だけでした。諸事情で本編敵メカはあまり労力を割けなかったのですが「心はいつもメカの人」の私としましては、個人賞はこの方にぜひ。想像で補ってくれた下半身や、同封のコメントもありがとう。（GRA）

HIRUNE賞

（東京都　ゲコゲさとるくん）

◆目の付けどころが大変よろしいです！　クル、フェイの足ユニットをあえて外さなかったところもポイント高いですよ？（Hirune）

佳作

（埼玉県　涼風くん）

◆素直にかわいいです。ギャルゲーっぽいというか、直球で萌えっぽい。わははは（笑）。トレーの上、二人の表情も良いです。味のあるデフォルメキャラってのもなかなか描けないんですよね……（GRA）

◆フェイを描いてくれた人は少数でしたが、この絵はいいアレンジで目を引きました。伝票の位置が憎いですね。（Hirune）

（北海道　華南人くん）

◆ポーズが元気でいいです。設定を公式サイトにしか載せてないんですが、形の分かりづらいアンカーユニットも描いてくださってありがとう。（GRA）

◆難しいエグゼリカの装備を、独自の視点で描いてくれたところが評価ポイントです。苦労が伝わって来ました。（Hirune）

ちょっとイイ話 瓦版 今回のイラストコンテスト&オリジナルトリガーハートの副賞を紹介しよう。最優秀賞の2名には、DC版「トリガーハート エグゼリカ」特別限定版+ポスター2種+サイン色紙。優秀賞の4名には、DC版「トリガーハート エグゼリカ」通常版+ポスター2種+サイン色紙。GRA賞の1名には、「トリガーハート エグゼリカ」本編で使ったラフと原画のコピー+ポスター2種。

オリジナルトリガーハート

皆さんの独創性溢れるアイデアがイラストになったオリジナルトリガーハート。こちらも一気に発表していきますよ!

優秀賞

（兵庫県　C.Rくん）
●特徴　ヴィステニティア:追憶を意味する「Vista」を元に名付けられたトリガーハート。愛称は「ヴィス」。しかし、「ビス」と呼ぶと怒りだす。性格はクール。
◆キャプション付きモノクロ設定画も送ってくださったんですが、実はそっちを載せたいくらいいい出来です。いろいろ書き込んであって見てると楽しい、というのは重要ですね、やっぱり。（GRA）
◆細かい設定が、とても読み応えありました。総合的に見て入選です、おめでとう！　に、しても大きい……（乳）。（Hirune）
◆えー、王道オッケー！　まんま水着風のは少なかったのですよ、これが。頭のセンサーがチャームポイントになってますね。（広報YMT）

（岐阜県　天舞 美羽さん）
◆OTHは原典に沿った方向と自分のフィールドに引き込む方向と大別して二つあると思うんですが、これは後者で一番でした。かわいいです。イラコンへのフェイもありがとう。あと僕は生き物好きなので、パンダにちょっと加点しました（笑）。（GRA）
◆格闘型のトリガーハート代表で。すんごい大きなイラストボードで送って来ていただきました。中華な雰囲気のトリガーハートもイイですね。特に足のハートマークが、とてもかわいいです。（Hirune）
◆封筒の大きさを見たときに何事かと思いました。デフォルメの方もいいです。どういう経緯で、間違った中国文化をチルダが取り入れたのか不安になりましたが（笑）。（広報YMT）

最優秀賞

（愛知県　御影 道行くん）
●特徴　（左）フレインディア:攻撃力重視。性格は裏表が無く、豪快かつ情熱的。（真ん中）エクスポーラ:防御を目的として開発された。母性での戦闘の最中に失明するも、新たな力に目覚めそのまま戦うことを決意。性格はクール。
（右）ランブライザー:情報収集、伝達を目的に作られたが、偶然にも電気エネルギーを収縮し、攻撃能力を発現した。性格は陽気で楽天的。
◆イラストボードで三体分、パワフルな設定付きでイラスト送ってくださいました。これは気迫勝ちです。おめでとうございます！（GRA）
◆明確なビジョンを持っての性格付けや武装設定、そして想像した物を形にする意気込みを感じました。エグゼさんとクルさんが白と黒ですから、いろいろとカラーバリエーションが増えるのは見ていて楽しいですね。（Hirune）
◆ドリル（笑）。は置いといて。やっぱり赤、青、黄は基本ですね。リカクルと並ばせると戦隊ごっこができそうです。（広報YMT）

佳作

（北海道　定山渓秘宝館くん）
◆何枚か送ってくださった中の一枚です。迷いましたが一枚。さらっと描いてあるように見えてポイントのある作品なので、細かい解説も欲しかったです。（GRA）
◆しましまイイですね。ゲーム中だと解像度の関係でチラついてしまうので、しましまの表現は難しいのですが、単純にかわいいので妹にしたいで賞を差し上げます。ほかの作品もイカしてましたよ！（Hirune）

（新潟県　佐倉 信士くん）
◆今回もかっこいいんですが、この方ここ数カ月ずっと載ってますね。佐倉くんどうもありがとう！　同封してくれたネタ絵はヤバくて載せられません。どうもすみません（笑）。（GRA）
◆トリガーハチマキ（?）がイイですね。勇者カラーリングで王道キャラっぽいです。トリガーハートだらけの大運動会もイイかも……。（Hirune）

童 特別賞

（東京都　海蒼・初日カー 51bくん）
●特徴　アリエスティア:諜報と狙撃に特化したトリガーハート。性格は無口で冷静だが、実はとても恥ずかしがり屋。
◆河童型トリガーハート！　普通、こういうキャラコンテストに、こういうモチーフは思いついてもやらないもんだと思いますが、そこをあえてやるのが素晴らしい。今後ともその方向性を貫き通していただきたいです。（広報YMT）

イラコンを終えて……

◆OTH、イラストコンテストに多数のご応募ありがとうございました。順位を選定していくことが本当に難しかったです。残念ながら選考から漏れてしまった方や、OTHへテキスト文で設定を送ってくださった方、さまざまな熱意を拝見させていただきスタッフ一同感激しております。また機会があればやりたいですね。（Hirune）

◆正直コンテストが成立するか不安でした。ところが掲載しきれないほどのご応募で……。技術的に細かく指摘するといろいろあるでしょうが、絵はまず本人が楽しんで描くことが一番です。見た人が楽しくなればさらに良し！　趣向を凝らしたゲームが多数稼動する中、題材にエグゼリカを選んでいただけたのがうれしいです。みんな、本当にどうもありがとう。（GRA）

ちょっとイイ話 瓦版　Hirune賞の1名にはDC版「トリガーハート エグゼリカ」取扱説明書作成チェック用手作り試作版（サイン入り）+ポスター2種。童 特別賞の1名には、株式会社 童が過去に発売したコンシューマーソフト詰め合わせ+ポスター2種。佳作の4名にはポスター2種をそれぞれ送らせていただきます。また、発送は3月ごろになりますので、あらかじめご了承ください。

ついに連載フィナーレ！

THE iDOLM@STER アイドルマスター

イラスト:saxyun　芸能記者:田渕健康

贈る言葉は一つです！

本誌で紹介記事を掲載して早2年……。ついに『アイドルマスター』連載も最終回を迎えます　今、アイドルたちは次なるステージへ！

アイドルマスター
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
- ■操作方法：タッチパネル
- ■発 売 日：2005年7月下旬（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM256

アイドルプロデュースは終わらない！

アーケード初のオンラインアイドル育成ゲームとして産声を上げた『アイドルマスター』。さまざまな紆余曲折を経て発売された本作は、これまでに無かった新感覚育成ゲームとして、一大ムーブメントを巻き起こしました（できごとは、右のアルカディアバージョンのミニ年表参照）！

これもそれも、開発者の皆さんの水面下の苦労と、アイドルを支えてくださった全国のプロデューサーの愛情があったからこその賜物です。さらなる拡大を続けていく『アイマス』ワールド、これからもみんなで支えていきましょう！

アイドルマスター・ミニ年表

2005年1月	『アイドルマスター』ロケテスト開催。熱狂的大好評。
2005年7月	『アイドルマスター』正式稼動開始。超絶的大好評。
2005年8月	「ギンザドリル」もっつりと結成。オフビート感満載。
2005年10月	eb！より『アイドルマスタープラチナアルバム』発売。
2005年11月	季節イベント配信、流行の変動が起こるバージョンアップ。
2005年12月	P・トーナメント開催。'05年アルカディア読者大賞受賞。
2006年2月	埼玉・赤羽会館でシークレットライブ。大雪でした。
2006年3月	優良プロデューサー表彰月間開催。
2006年7月	1周年記念ライブ。Xbox 360への移植も決定！
2006年10月	アニメ化が決定！　Xbox 360版の発売日も決定！
2007年へ	そして伝説へ……（予定）

GO TO NEXT PRODUCE!!

アルカディア×ファミ通Xbox 360合同企画

W@iTiNG ROOM 360

ついに発売まであと1カ月と迫ったXbox 360版！　2007年1月25日から、新しい『アイマス』ワールドが走り出します　これまで、アーケードで培ってきたプロデューサー経験を、存分に活かしてくださいね！

やよい　た、大変ですっ！　今回で本誌の連載が終わってしまうらしいですよっ。失業ですよおまんまの食い上げですよニートアイドルですよーっ。

伊織　うっさいわね～。そんなに慌てることないわよ。本誌連載が終わっても、アーケードではまだまだ現役稼動してるんだから。

やよい　そ、そっか。でもでも、ここで安心せずに、さらなる事業拡大を狙っていくのがいいと思います！

伊織　あら？　やよいにしては建設的な意見じゃない。確かに、現状に満足せずに、活躍の場を増やしていくのは大事ね。

やよい　ですよねっ。

伊織　今までは『太鼓の達人』とシールプリント機の『花吹雪』に出演したけど……。やっぱり、活動の場を広げるにはアーケードゲームが好ましいわね。

やよい　とりあえず手近なところでですね、私たちが『鉄拳』シリーズに出てみるのはどうでしょうかっ。

伊織　ぶっ！　そ、それのどこが手近なのよっ！　あんなびっくり人間オリンピックに出場したら、命がいくつあっても足りないわよっ。

やよい　真ちゃんなら大丈夫かもしれませんよ。

伊織　……本人には言っちゃ駄目よ、傷付くから。

やよい　今度放送が始まるアニメ版の『XENOGLOSSIA』にはロボットが出るみたいなので、765プロ全面協力でオンライン対戦通信ロボットゲームを作ってもらうのはどうでしょう！

伊織　ロボットもの？

やよい　『不機嫌戦士イオリ　ツンデレの絆』というタイトルでいきましょうよっ！

伊織　ちょ！　どんなゲームになってんだか全然わっかんないわよ！　……やっぱり理想は『アイマス』続編の発売よね。私たちは、ステージで歌ってる時が一番幸せだし。

やよい　そうですね～。続編、出てほしいですねっ。

伊織　まあ、私はアイドルをやらなくても一生遊んで暮らせるお金があるから、そんなに必死になることはないんだけどね。にひっ。

やよい　そだ！　伊織ちゃんが私をお嫁さんにすれば、高槻家の財政難は解決するのでわ！

伊織　なにこの流れ!?　（完）

Xbox 360版新仕様 続々判明！

[illegible]

大規模イベントあり！

年四回開催される"祭典"と呼ばれるビックイベントに参加せよ！

メールイベントもリニューアル！

Xbox 360版はイベントとして、アイドルからメールが届くのだ！

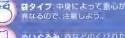
※画面は開発中のものです。　

稼働からの人気アイドルランキング（12月10日・765プロ調べ）

[illegible]

プライズワンダーランド

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

ぬいぐるみ：首などのくびれた個所が狙い目。

箱タイプ：[illegible]

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル長細型：細めなので本体も狙える。割と簡単。

今月は2007年1月に登場するオススメプライズをドーンと紹介！　欲しいアイテムを確実にゲットできれば、今年のプライズ運は約束されたも同然!?

キャッチ・ザ・ドッツ ツインビー

タイトー／1月下旬登場／全2種

キャッチ・ザ・ドッツ第7弾は、往年の名作シューティング『ツインビー』！　ツインビーとウインビー、それぞれのセットが用意されているぞ。

機動戦士ガンダムSEED DESTINY シチュエーションフィギュア

バンプレスト／1月下旬登場／全2種

『DESTINY』のヒロイン、ルナマリアとミーアのお座りポーズを立体化。何とミーアは『連ザII』で披露された隠しコスチュームでの登場だ！

ガンダムシリーズ カードビルダー オペレーター キーホルダー

バンプレスト／1月上旬登場　全4種

『GCB』の隠しオペレーター、レイコとキャシーが、キュートなキーホルダーになったぞ。ゲームをプレイするときには、ぜひそばに置いておきたい!?

新世紀エヴァンゲリオン エクストラスクール水着フィギュア feat.ぽよよん・ろっく

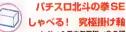
セガ／登場中／全2種

冬の寒さもなんのその！　綾波とアスカのスク水フィギュアが登場だ。人気イラストレーター、ぽよよん・ろっく氏の"ぷにぷに"した絵柄を忠実に再現した逸品だ。

スーパーマリオブラザーズ ドットデザインマット

バンプレスト／1月下旬登場／全5種

『スーパーマリオブラザーズ』のドットキャラクターを、40×40センチのマットにデザイン。複数のマットを組み合わせて使うのも面白い。

パチスロ北斗の拳SE しゃべる！　究極掛け軸

セガ／1月中旬登場／全3種

『パチスロ北斗の拳SE』の実機で流れる決めゼリフと掛け軸が、まさかのドッキング！　掛け軸に近づくとセンサーが反応し、セリフが流れるぞ。

クイズマジックアカデミー フィギュアコレクションVol.4

KONAMI／登場中／全3種

待望の『QMA』フィギュアシリーズ第4弾には、全国大会の進行を務めるミランダ先生が登場！　ルキアとアロエの白い賢者姿もお見逃しなく!!

オシャレ魔女 ラブ and ベリー ガマグチポーチ

セガ／1月中旬登場／全4種

ガマグチタイプのポーチに、ビーズの持ち手が付いたオシャレアイテム。小銭や小物などを入れて持ち歩こう！

今月のプレゼント

機動戦士ガンダムSEED DESTINY シチュエーションフィギュア　2種セットで2名様

ガンダムシリーズ カードビルダーオペレーター キーホルダー　4種セットで3名様

キャッチ・ザ・ドッツ ツインビー　2種セットで1名様

新世紀エヴァンゲリオン エクストラスクール水着フィギュア feat.ぽよよん・ろっく　2種セットで3名様

クイズマジックアカデミー フィギュアコレクションVol.4　3種セットで1名様

今年も各ゲームメーカー様が、読者の皆様へ年始のごあいさつとして、たくさんのオリジナル年賀状を作ってくれました。もちろん、年賀状として読者の皆様へのプレゼントもありますよ！（発送は年始より遅れますがご了承ください）　番号は読者プレゼントと対応していますので、巻末の綴じ込みハガキで応募してください。

[illegible]ムワークス、アルファシステム、SNK [illegible]タイトー、バンダイナムコゲームズ、[illegible]トラティーバジャパン

明けましておめでとうございます。
年末年始とヤバイぐらいの盛り上がり（のはず）の『GGXX Λ CORE』！　その「尖がった」ゲームバランス、新たな駆け引きに、攻略記事を片手に挑んでくれ!!　さらに、『バトルファンタジア』（TAITO TypeX²）の開発も稼働に向けてヒートアップ!!
2007年も、アークシステムワークスは2D格闘ゲームでみんなの期待にこたえるぜ！　We Will Rock You!!

02

あけましておめでとうございます。昨年末に稼働となりました『アルカナハート』、プレイしていただけましたでしょうか？　こうして無事に世に送り出せたことも、応援してくださった皆様のおかげです。ロケテスト後の各方面から寄せられた想像外の反響の大きさに慌てふためいたのもいい思い出です。本当にありがとうございました。この気持ちを忘れず、次につなげていきます。ご期待ください！　　　（アルカナハート開発部　一同）

ARCANA HEART
み、みんなに挨拶してるだけなんだから…
賀正
2007

05

06

あけましておめでとうございます。
昨年は『式神の城Ⅲ』スコアトライアルやイラストコンテストを多くの参加者に盛り上げていただき、ありがとうございました。今年はいよいよ多くのファンからのご要望のあったコンシューマー版への移植が、ついに……!?
ということで、今年もアルファ・システムをよろしくお願いします！
（アルファ・システム　須田）

07

08

09

SNKプレイモア

新年明けましておめでとうございます！
いよいよ本年から新基板のタイトルが稼働し始めます。あのMIがアーケードにやってくる！　そう、まずは『KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"』にご期待を。それから、『サムライスピリッツ閃』、『THE KING OF FIGHTERS XII』も開発は順調のようです。早く稼動時期をお知らせできればいいのですが……お楽しみに　これからもSNKプレイモアのタイトルラインナップにご注目ください。最後になりましたが、皆さまにとってよい年になりますように!!
(yuzuko)

10

あけましておめでとうございます。今年は猪年ですね。セガは2007年も猪突猛進の勢いで面白いタイトルをたくさんリリースしていくので期待していてください。
『バーチャファイター5』、『WCCF』、『三国志大戦』をはじめとして、プレイヤーの皆さんが参加できる全国大会やネットワーク大会、キャンペーンなどもどんどん開催する予定です。
今年のセガは「サービスがイイ！」と言っていただけるよう、全力で頑張ります！　（セガ AMR&Dパブリシティ室）

13

14

15

2006年はご覧の通りバラエティー豊かな作品を送り出して参りました。初挑戦のジャンルもあり、人気シリーズの最新作もパワーアップし、なかなか充実したラインナップだったのではないでしょうか。来年も皆様に「楽しい‼」と感じていただける作品をたくさん提供していけるように頑張ります！　さらに、来年はBEMANIシリーズが10周年を迎える年でございます。ますます磨きのかかったシリーズ新作にもご期待ください！

（コナミデジタルエンタテインメント 宣伝グループ
パブリシティチーム）

17

16

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

新年、あけましておめでとうございます。昨年は『トリガーハート エグゼリカ』が予想以上の好評をいただいた、喜ばしい年となりました。プレイしていただいた皆様、ご協力いただきましたアルカディア様にスタッフ一同、心から感謝しております。

今後とも、各方面に精力的な活動を続けていきます。とりあえずはドリームキャスト版『トリガーハート エグゼリカ』をよろしくお願いいたします！

（広報　YMT）

30

ケイブ

31

32

33

37

34

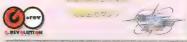
35

36

38

新年あけましておめでとうございます。本年も弊社並びに弊社製品をご愛顧賜りますようお願い申し上げます

さて、2006年はバージョンアップ版である『旋光の輪舞SP』だけのリリースで終わりましたが、2007年は積極的にアーケードへ新作をリリースしていく予定があったり無かったり！（どっちだ）

とにかく、いろんな意味で皆様の意表を突くことをしていきたいというのが今年の目標ですね。早速、近々何か発表がある……かも？　その時をお楽しみに！

ちわっす！　松桐坊頭です。気が付けば、今年も年賀状の季節。ということで、今年は、バトルフレンドが続々増えている『ハーフライフ 2 サバイバー』と、熱いファンに囲まれた『ゾイドインフィニティ EX PLUS』の年賀状をご用意しました。

登場したばかりの『バトルギア 4 Tuned』を筆頭に、2007年ビデオゲームでは『アクエリアンエイジ オルタナティブ』、『バトルファンタジア』。そして、大型メダルゲーム『ダイノマックス』も登場します。ますます目が離せない、2007年のタイトーに期待してくださいね。

2006年春にバンダイナムコゲームスとなって以来、何かと変化続きの1年でした。無事に新しい年を迎えることができたのも、皆様の温かい応援のおかげです。本当にありがとうございます。
2007年もバンダイナムコゲームスは、世界一のエクセレントゲームメーカーを目指して邁進します。どうぞ今後とも、バンダイナムコゲームスの製品にご期待ください
（バンダイナムコゲームス AMカンパニー一同）

新年明けましておめでとうございます
昨年は『機動戦士ガンダム』シリーズ、『ドラゴンボールZ』、『キン肉マン』、『幽★遊★白書』など、さまざまなタイトルのアーケードゲームでお楽しみいただけたかと思います
2007年もアミューズメントセンターの1フロアーがバンプレストのゲームで埋まるぐらい、楽しいゲームをお届けできればと思います
本年もどうぞご期待ください
（バンプレスト）

今月の一番搾り!

(福岡県　あじさばコーラさん)A H

読者が創るゲーセンの未来

アルカディア フロンティアーズ

Arcadia Frontiers

筐体にコインを入れる瞬間のトキメキだけで、ご飯3杯は食べ[illegible]士たちの素敵サロン、それが「アルカディア フロンティアーズ」！　お引き立ていただいた2006年に引き続いて、2007年も全力疾走していきたい所存ですので、皆様のご参加をお待ちしております。

田渕健康:172-174ページ(アフロCMYK)、福田柵太郎:177-179ページ(グレースケール。)、カイゼルちくわ:175-176ページ(解放区)／180-181ページ(大瀑布)

アフロ迎春大祭

やって参りました2007年！　希望と理想と未来と眼鏡にあふれたグッフィールな年となるように、まずは年始のごあいさつ特集！　あけましておめでとうございます！

(東京都　てるてる君)

(福岡県　武術師某さん)
☆そう、今年の干支は(以下略)。そんな感じでシケつつ今年もよろしくねッ！

(広島県　オキノさん)
☆新年明けたら受験生は追い込みよ！　頑張れ！

(新潟県　佐倉信士君)
☆ロボにも衣装！
正月ならではといえましょう。

(岩手県　せつそんさん)
実はこの作品で、せつそんさんは全アイドル掲載コンプという(笑)。新年からめでたい！

(東京都　采炬かがりさん)
☆この髪型にヒンときたら婆娑羅っ子！
こっそりと5周年を迎えていたという事実を知るとよいでしょう。

(広島県　温井川天祐さん)
☆龍に乗るよりもこっちの方が勢いありそう!?

(神奈川県　柊呼改めにしのとうこさん)
☆正月だけにゲイしゅ……げふっ。

(大阪府　成瀬徹さん)
☆正月からガチ勝負に挑んでみるのもまたよし！
つか、オリジナル羽子板いいですな。

(福島県　堺幸四郎さん)
2006年は飛ぶ鳥を落とす勢いだった乱世の英雄たち！
新年は新たなる飛躍の年になるか!?

(福岡県　宇月絵夢さん)
☆珍しいラジルキコンビ！
お年玉をアブツでゲット。

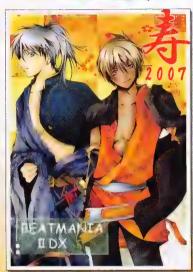
(富山県　流火李月さん)
☆着物美人は国籍関係ナシ！
つか種族関係ナシ？

A・Fro回覧板　名前の後にA(アルカディア)マークが付いているナイスな投稿者さんは特製図書カードプレゼント！　キャプションの頭にHマークがついてる投稿者さんは、ホームページをお持ちであることを現しています。リンクはアルカディア公式サイトに掲載してありますので、気になる方は早速チェックしてみなっせ！　→ http://www.arcadiamagazine.com

アーケードイラストのブルーフィクサー
アフロCMYK

アーケードタイトルを題材にして、自分だけのテイストでカラーイラストを描いてみよう！　なるコーナーが「アフロCMYK」でございます。ジャンルや年代は不問！　ゲームで遊んでピピッと来たら、そのまま絵筆（もしくはタブレットペン）を握りましょう！

（山形県　白蓮君）
☆正月気分で浮かれているところに一人、洋ゲーパンデモニウムを混入してみる！　いろんな意味で引き締まるゥゥ！

（福岡県　くろのゴクさん）
☆BEMANI！シリーズの看板作、今年もシーンを引っ張ってくれそうです！

（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆四天王、今年もやる気DA！
継続はメガネなりの精神で頑張ってください。

（東京都　秋風たんぽさん）
☆シケで始まりシケで締める正月特集。
今年もヨロシク！

（神奈川県　YUKIYAさん）
☆胸に浮かぶ言葉をつなげても　ただただ、冷たい時間は止まらなくて。

（熊本県　エレ金哲君）
☆「みなぎってくれるなおとっつぁん」とつぶやかざるを得ない冬の日。吐血がスプラッシュじゃよ！

（岐阜県　明音さん）
☆最強モンキー決定戦！
ほかの面子も結構似合いますな。

（愛知県　あやビーさん）
☆恋心オーバーヒートを冷ますには、これぐらいで丁度いい？

（東京都　上原キノ君）
☆白レンの脅威にどう立ち向かう!?
特にネコの人！

（新潟県　にょろりさん）
Ⓗ確かに最近ご無沙汰。
フィギュアではよく見ますが。

（大阪府　きくらげさん）
☆といふわけで、2枚並べてダークフォースを作ってみる！

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆音の数が多いだけ、日々の生活は輝いていくのです。

（東京都　よしみ君）
☆賢者の新衣装か!?
あんまし違和感無いねー（笑）。

（埼玉県　halpock君）
☆はぁと様、愛嬌と使いやすさはトップクラスYO！

（大阪府　憂妃砂苗君）
Ⓗ最近のIIDX女性キャラでは一番勢いあります!?

（大阪府　妹尾東君）
☆全部印刷に出るか心配なぐらいに背景の描き込みが丁寧です！
世界観、しっかりと出来てますなー。

A･Fro回覧板　現在のアルカディア特製図書カードの絵柄は、岐阜県の夕清さんに描いていただいた「いろは」さんです。眺めているだけで心がイエールー品なので、バリバリ投稿してぜひとも手に入れていただきたい！　また、A-Froでは次回の図書カード絵師のリクエストも受け付けておりますので、気になる投稿者の方がおりましたら気軽にリクエストしてみてくださいねー。

(埼玉県　涼風君)
☆ストーリーモードではすんげーいい味出してますよ。必見。

(千葉県　桃源☆郷君)
☆もう……どこから突っ込んでいいか分かんないよママン。

(兵庫県　ヒナフジミネコさん)
☆個性が集まって、一つの音になる。それは素敵な、宇宙の始まり。

(東京都　KEI君)
H ダイナミックな動きに目を奪われがちですが、表情の付け方も細かいんですよ実は！

(香川県　ひまりさん)
☆次なる輪舞の合図、そろそろ聞こえてくるのかな？

(東京都　良月君)
☆コマンド→「1.起こす」「2.じっくり観察」。

(福岡県　皐月トミィさん)
☆呂姫の髪型、再現するのすげー大変そうだよね。

(愛知県　たいぶR君)
☆丁寧なバージョンアップが続けば、まだまだイケますな！

(東京都　宣教師ゴンドルフさん)
H なかなかお見掛けしないタイトルですが、1プレイで即のめり込める良作！　オススメです。

(神奈川県　aberuさん)
H りりしさもよく表現できているのではないでしょうかッ。

(東京都　神無月桃華さん)
H 何げないその一言が——魔法に、変わるのです。

(神奈川県　葵ひなた君)
H 平均年齢の低さは格ゲー随一じゃないのかな？

(埼玉県　松澤シユキさん)
☆うおっ、反則的な合わせ技じゃないのさーっ！

特別番組 GOKUSOTSU 極

一度見たら忘れられないインパクトで、投稿人気も過熱気味！　恐ろしいことに単独コーナーまで立ってしまった『ポップン』シリーズのニューヒーロー！　GOKUSOTSUせよGOKUSOTSUせよ！

(山口県　エイムさん)
☆どう転んでも笑顔は邪悪。それが人気の……秘訣なのか!?

(群馬県　ボス大好き"さま"君)
☆特撮番組のポスターライクに。どうにもこうにも背後の巨大Gが怪しい。

(青森県　陸さん)
☆妙にファンシーに仕上がっていますが、やってることは邪悪じゃないのかい!?(涙)

(茨城県　サラダさん)
☆ちょっとトレビアーンな感じ。でも邪悪。

A・Fro回覧板 一年の計はガンタンクIIにあり！　違！　……まあ、"元旦にあり"ということなので、今年の投稿運を占うためにも、お正月休みを利用してA-Froに投稿してみてはいかがかな。イラストや文章ネタ、はたまたアンケートハガキでの一発ネタなども絶賛受け付け中なので、あったかいコタツに入りながらマッタリと投稿作品を手掛けてみるのもいいでしょう。あなたの投稿、お待ちしています！

リバレーションズ 解放区

ビバ新年！ 新コーナーも立ち上げとく!?

さようなら行く年、はじめまして来る年！　そんな新年色に全世界が染まる時期、当「アフリバ」ももちろんニューテイストを追い求めて参ります！　投稿数でコーナー枠の獲得の成否、および領地の広さが変わるという投稿のバトルフィールドであるこの場所で、新たな勢力は台頭するのか？　それとも老舗が意地を見せるか!?　いざ、今月も開戦ーッ!

アフロDEモード

アーケードゲームキャラをオサレに着飾る、ベリーハイセンスな当コーナー。今回は冬の装い特集です！

クーラ（キングオブファイターズ）
（三重県　睦月那弥さん）
Ⓗ冬の主役といえば彼女？ポッケの飴もいい味を！

【R】太史慈（三国志大戦）
（北海道　くらげさん）
☆猛将が冬の装いできゃわゆく!?これが冬装備の威力か(違)。

翔（ポップンミュージック2）
（広島県　文月裕さん）
☆マフラー代わりにタオルを首に。これぞザ・運動部の青春コート姿！

セム（ⅡDXシリーズ）
（愛知県　バクレツ丸さん）
Ⓗこの人には黒がよく似合う！ファーがトゲっぽいのもミソ。

「月光蝶」の女の子
（埼玉県　白目蟻さん）
Ⓗ儚げな姿もいいですが、このように暴れ姿もまたよし！

ツィーラン（旋光の輪舞）
（北海道　GODさん）
☆描いちゃダメって言ったのにーー!!　愛すべき故意犯として表彰す。

ウエスタン!!

GGXX

新作を潤滑油に、さらなる爆走！今回も数多くの力作投稿をブッ放しでご紹介ッ!!

（愛知県　神埼摩紀さん）
Ⓗ刻まれ続ける、X（セクス）。今度は、どんな新章が？

（新潟県　まつ姉さん）
Ⓗたたえるように、響き渡るグレイス。幼くとも、人を超越した存在なのです。

（千葉県　加川ガル吉@右手痛め中さん）
☆今月の締めは疾風のごときこの1枚で。新作への期待とチップ愛が伝わってきます！

（愛媛県　蜂子さん）
☆今月のブリジットな1枚はこちら！やっぱヒロインの絵は毎月無いとネ（違）。

（大阪府　天丼さん）
☆ダンナがブチロンリーに……。封炎剣焚き火でさらに物悲しく!?

（広島県　伏君）
☆痩身に秘めた神のごとき威容！ギアの未来、新作ではどうなる？

A・Fro回覧板　今回の「アフロDEモード」の募集テーマは「ウエスタン」！　そう、天竺に行くヤツじゃなくて西部劇なアレです。小道具や衣装など、凝りに凝ってキャラクターをドレスアップしてあげてください！　毎度ながら背景は白いままでお願いします。あと、これも毎度注意するけど、ガンベルト類しか着けてないいろはさんとか絶対ダメだぞ。絶・対・だ!!（不自然な大声）

A-Fro リバレーションズ 解放区

マジアカ美術倶楽部

新年＝新学期とブルーになるのが学生のサガですが、当QMAコーナーでは同じ青でも快晴の青！　久々に参りましょう～。

（福岡県　あじさば緒さん）
☆マジアカならではの日常的（？）ハプニング。確かにこの二人、似ている率高し？

（東京都　猿合掌君）
☆ちょっと季節に逆行のお姿？　大丈夫、ガルーダ寮だから！（違）

（神奈川県　ムツキ＝カズナさん）
☆冬＝雪遊び！　よく学び、よく遊ぶのがちみっ子の必修なのです。

（大阪府　YU☆3君）
☆学生諸氏へ応援の元気をお届け！　って、ちょ、これ履いてな……!?

KOFっ子 TORNADO

二大新作で沸きに沸く今日このごろ、冬の寒気も忘れがち!?　そんな熱い投稿を今月も多数頂きました！

（山口県　Nagiさん）
☆KOF内では一番の仲良しカップル!?　今月はクーラの笑顔率5割増でお届けです。

（神奈川県　柊かえでさん）
☆振袖姿もしっかり似合ってます！　怒られているのは、やはりあの人？

（栃木県　そお～だすい～さん）
☆『MOW』よりジェイフン君。このさわやかさ、ぜひKOFでも！

（鹿児島県　ATSUTO君）
☆ちょい出しのペロ舌に視線殺到！　これがエロかわいいってヤツかッ。

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆「MI」ではすでに活躍中のフィオ嬢。いよいよゲセでフィオフィオタイムか!?

宇宙刑事キジン

人じゃないキャラが瞬き一つでアラ不思議。そんな擬人化の国がこちらになりマース。

（東京都　QQQ君）
☆駅前留学の謎生物さんがまさかも擬人化!?　こうして見ると、素直な少年に見える不思議。

（東京都　青い神さん）
☆ワサビ色宇宙人もDJ化！　これでトランに一歩リードか？

（ナギバンビさん）
☆……を、ついに擬人化

今月の旗揚げ ふんどし部

（東京都　ふんどし合作★たんぽともかさん）

ついにというか、ムーヴメントに乗ってアフリバに建国宣言が来ちまいました皆の衆!!　各所で侵攻を続ける「ふんどし部」が、ここに旗揚げ宣言です。

ふんどしで老舗コーナーに勝てるのか？　女性キャラのふんどしはOKなのか!?　などと気になる点は多々あるものの、その若い勢いやよし!!　賛同者は投稿にてコーナーを盛り立てるべし！

A・Fro回覧板　最近A-Fro各所を（いろんな意味で）騒がせていた「ふんどし」ですが、まさかコーナー化とは……どんな読者投稿ページだよ!?　とか思ったアナタ。こういうところなんですよ。今後この「ふんどし部」が掲載されるか否かは、ほかのコーナーとの投稿数比次第！　他コーナーも油断すると領地が奪われる可能性大ですぞ。気張ってご投稿ください！

（群馬県　NAGA君）

ゲームセンターに関する話題を、文章やモノクロイラストで投稿していただくコーナーが、「アフログレースケール。」である。昨年もオモシロ投稿をありがとう！　2007年もあなたのゲーセンライフを綴って、投稿お願いね！

旧年中の思いをここに！

もうすぐ2006年が過ぎ去ろうとしていますが、ここで「この一年、自分は良きプレイヤーだったのか」を考えてみるのはどうでしょうか？「なんでわざわざそんな事を考える必要があるの？」と思う方もいるでしょうが、アーケードゲームがゲームセンターという「公の場」に設置されている以上、どうしても周りの目というのはゲームセンターで遊ぶプレイヤーの態度を見てしまいます。

普段ならまずやらないであろう「一年を振り返る」ということを、年末のこの時期だからこそやってみるとよいと思います。

そうすれば来年が自分にとっても周りにとっても、よりよい年になると思うのですが、どうでしょうか？

（茨城県　吉本正君）

☆担当も2006年をレッツスキャン！
渕：覆面部の大敗&罰ゲーム。
ちく：『三国志大戦』のICカードを3回無くす。無くした1週間後に『2』が稼働し、データ復旧システムが実装される（号泣）。
柵：アメリカ行きの機内のゲーム（『ストII』）の全キャラ攻略中、豪快に酔ってWCでドバー。
　オレたちってダメダメ……。

（愛知県　御影道行君）
☆2007年もシケ年でありますようにつーか、今年もSG闘劇やらなきゃダメ？

A-Fro臣民食いつきヨシ！

なんか空母みたいな名前のメーカーが送る、期待の新作『アルカナハート』！　俺のような格ゲー好きで美少女好きという取り返しのつかない人種（編注：だ、大丈夫やて）にはたまらない内容を予感させてくれる。

技表では「アルカナブレイズ」以外の全技がコマンド＋Dボタンで出せる！　これはつまり、「必殺技の性能に弱・中・強などの区別が無い」ということだ。100通りのキャラ性能があると思えば帳消しして余りあることかも知れんが、どうなるかな……。

次は各キャラの技を考察してみよう。まずリリカの（ガード硬直中に）➡＋D……ええ？　ガードキャンセルにしては簡単過ぎでござるよ薫殿。この技の発生や無敵の有無に注目したい。さて次は……あわ、あわわわ……シューッ!!

（北海道　否読君）

☆文章はここで唐突に終わっている。何かリアルシャドー中に危険な技でも見付けたか!?　既に稼働しているはずなので、感想もお待ちしてます。

『アルカナハート』記事を見た私と弟の会話。

弟「アルカディアのキャラ紹介記事で、君好みの子いるよー」
私「マジで！　（読了）これはいいねー。ところでさっきの"君好み"のキャラってどの子のこと？」
弟「そりゃ君だからねえ。……とりあえずこの子（リーゼロッテ）は確定な。お前ロリっ子好きだし。あとはこの子（頼子）な」

なんつーか、私の趣味バレバレでした。さすが我が弟！（笑）。

（富山県　流火季月さん）

☆さすがエイミ番長さま！　『アルカナ』キャラ☆ツボ予想は危険極まり無いですなー。ふしゅる。

オレ流オプションを見てみんしゃい！

最近、音ゲーをプレイするときのオプションを見ていると、II DXだったら、HiSpeedを低めにしてSudden＋を付けてプレイするEXscore重視の人が多い気がする（そりゃ当然か）。「んなこと知ったことかぁ～!!」と思って考えた結果付け始めたのは、Hidden＋と普通より少し高めのHiSpeed(?)など。例としては、『DistorteD』の「waxing and wanding (HYPER)」に、

①HiSpeed3.5か4.0を付ける。
②Hidden＋で隠す幅を、HiSpeed3.5のときは「475」に、4.0のときは「425」に合わせる。
③AUTO-ScやEASY、RANDOMなどを、自由に付ける（AUTOは付けておくとかなりラク）。

①と②の二つのオプションだけで、II DXがかなり面白くなる。ただし、効果には個人差がかなりあると思う。

EXscoreを気にしない人は、試しにどうぞ……。

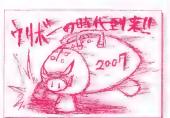
あとGFは、クラスメートにHiSpeedの数字で負けているのにムキになって、ここ2カ月ぐらいでHiSpeedを5.0から8.5まで引き上げました。さらに、REVERSEとDARK、HIDDENも付けてます。……オレって、ズレてますか？

（東京都　dj ACID君）

☆負けず嫌いのロケット野郎がここに……美しいぜ！（親指立てる）。ちなみにオプション試してみたら数十秒で散った。せ、責任取ってよ！

ザンギエフの一回転コマンドの入力をザンギ使いの妹に聞くと、「コツはチャクラを回すこと」と言われました。半月たちましたが、いまだに成功できません。

（徳島県　げんぞー君）

☆妹は何でも知っている……。

（群馬県　和平さん）
☆『アヴァロンの鍵』でウリボーが排出されたら最高の1年な予感！

今月の灰かぶり姫

私には、オンライン麻雀ゲームをプレイする時に「立直をかけるときに右腕を大きく回す」という癖があります。

ある冬の日、『麻雀格闘倶楽部』をプレイしていた時に勝負手で立直をかけ、いつものように右腕を回した次の瞬間……。着ていたコートが原因でできた強烈な気流に煽られて、前の人が残していった煙草の灰が一挙に舞い上がったのです!!　突然の事態に視界は悪くなるわ思いっきり咳き込むわと大変な目に遭いました。……それでもあがることはできたんですけどね（苦笑）。

（東京都　Mr.マリンブルー君）

☆一発ツモを呼び込む伝説のAshes to Ashesリーチ！　まくられたらそれこそ白い灰になりますが……。ところで、その後掃除はしましたか？（笑）。

パーソナルアクションや必殺技、自分だけのゲン担ぎがある人は、ぜひA-Froまで投稿してくんなまし。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆豪傑の旦那のコントロール術は、飴とムチムチだったりする。

（埼玉県　UZ君）
☆「あて先ゲルエロス村」。リアル魔界村に送られそうになったきらちゃまを寸前で救出！
UZ君、あんた鬼か！（笑）。

A・Fro回覧板　次々号のアフロの文章テーマを、Mr.マリンブルー君が提案してくれたぞ。それは「行きつけのゲーセンの珍設備・珍サービス」。Mr.マリンブルー君は「麻雀格闘倶楽部の筐体に、タッチパネルのために新品の消しゴム付鉛筆が備え付けてあった」そうだ。その鉛筆でタッチせよ、と？　そんな感じで君のホームゲーセンのユニークな部分を送ってくださいね。

今月の文章テーマ「サプライズアタック（コナミ・1990）」

毎号文章の投稿テーマを設けて募集しています。今回はゲームセンター＆ゲーム関連で驚いたこと「サプライズ」がテーマです！

私のゲーセン素敵サプライズは『DrumManiaV3』のBATTLE MODEプレイ中に訪れました。

ふと、対戦者の所属店舗を見ると、なんと以前私が大阪に住んでいたころに通っていたゲーセンではないですか！　さまざまな闘いや出会いの舞台であったあの場所と、再びこうしてつながっているのが不思議な気がします。スティックを握り直して気合いが一入です。

そして、この後の対戦でも驚くべき素晴らしい体験をしました。1曲目は相手の選んだ"WILD RIDE"。譜面パターンに少々とまどいながらも、大きく差を付けられることは防いだ。

2曲目は"USED CARS"、実は「曲難易度がLv30ぐらいなら何とかなるだろう」と初プレイにもかかわらず選択したのですが、バトルは思わぬ展開に……。

現れたのは止めども無く続く密集スネア地帯。タンカタンカとノリで何とかあがくも、みるみるゲージは減っていきます。

自ら選んだ曲で玉砕してます隊長ッッ……！　立て直す間も無くDANGERゾーンに突入、通常ならとっくにゲームオーバーですってば、笑うしかねえ！

しかし、終わってみると、相手も苦戦したのでしょうか。バトルゲージはほぼ半々でした。結果は2曲とも接戦で、私が僅差で負けましたが、気分はとてもそう快でした。実力差、相手方の選曲、展開などとても楽しい一戦でした。

この場を借りて、対戦者の方にありがとうを言いたいです。

（兵庫県　アルル@打楽隊さん）

☆選曲の自爆はスルーで……。e AMUSEMENTが過去と現在をつなぎ、古巣での思い出を蘇らせてくれたというサプライズ演出でした。故郷ゲーセンの存在は勇気を与えてくれます！

去る11月初旬、「ゲームレジェンド」というレトロゲームやマイナーなゲーム中心の同人誌即売会イベントに出掛けたのですが、なんとそこで、アフロの常連投稿者QQQ氏とお会いいたしました！

氏とは当日参加していた別のサークルの方の紹介で会うことができたのですが、A-Froの投稿作品のことで会話を弾ませ、氏の所属しておられるサークルの同人誌を購入させていただきました。

また、その日はNo.79の「猛者通信」で紹介されていたゲームセンターリノで正体不明のシューティングをプレイしたり、『ソニックウイングス』で戦艦ニュージャージーと相討ちになったりと、大充実の一日を過ごしつつ、夜行列車にて帰還したのであります！

（富山県　山田道楽斎勇一君）

☆知っていたかね、投稿者は互いに引かれ合うということを！

冬コミや闘劇などの会場でバッタリ遭遇という、A-Fro投稿者ならではのサプライズを常に期待していたいものですね。

私の体験したサプライズは、『QMA3』のプレイ中に起こりました。予習をそれなりに終え、いざトーナメントへ。すると、対戦メンバーの名に「アルカディア」なる文字が！

ちなみにホビット組トーナメントで「アルカディア」君（さん？）はレオンで青ヘビ連れでした。これは本物でしょうか？　もし本物だったら友人に自慢します！

（群馬県　さま君）

☆担当編集やライターに聞いてみましたが、みんな別のネームでした。熱烈なアルカディア読者なのでしょうか？　きっとトーナメントで遭遇したとしたら、私たちでも驚きます（笑）。

（静岡県　へえさん）
☆ウーノさんのアクションがマコト愛らしい！サイバーフラメンコ聴きまくりじゃい。

（福岡県　綾騎かおるさん）
☆いろんな意味でビッグサプライズ！

（愛媛県　立花ハルキさんと給食当番さんの合作）
若手芸人のようなコンビ名かいい感じした
肉まんの湯気で眼鏡が曇ったふりをして逃れるべし

（東京都　大沼由実さん）
☆操っているのか、操られているのか
夢幻の世界はややこしい

投稿初心者STEP UP列伝

☆PCからのE-Mail投稿は作品とテキストをフォルダに入れよう。

投稿作品　住所氏名
ひとつのフォルダに！

投稿フォルダ
圧縮ソフトで圧縮！

A・Fro回覧板　「プリセル大作戦」などの人気コーナーは、スペースがあまり広くないものの投稿数がとても多いです。明日のプリセル番長を目指す人なら避けては通れない道ですが、初投稿の際はより確率の高いほかの企画や通常ページから攻めるのが無難かもしれません。しかし、あえて茨の道を歩むというのが投稿道というやつなのでしょうな、ふふう

揺れよクレイドル、オレたちいつでもクライマックス!

『アフターバーナー・クライマックス』である。『アウトラン2』に続く「名作体感ゲームリミックス（今さっき命名）」シリーズの2発目であるからして、第一報が出たときには「うっしゃ！」という気持ちと「おいこらちゃんと出てくれるんだろうな？ ロケだけこっそり出して終了なんて真似はよしとくれよセニョール」という感情がない交ぜになっていた。が、先日何げなく立ち寄ったゲーセンに『アフターバーナー・クライマックス』はその姿を現していたのである。

ゴージャス極まりない2連結筐体、背景に踊る「アフターバーナー」のロゴ。さすがの俺も、その時は女友達の前であるという絶対的なシチュエーションであるにもかかわらず、ガッツポーズおよび奇声を上げながら筐体へダッシュという80年代小学生ゲーマー的うっかり行動を取ってしまった。

それほど、『アフターバーナー』というタイトルは絶対的なモノなのだ。少なくとも俺にとっては。

かつて中学生だった俺が良く行っていたバッティングセンターのゲームコーナー。セガの体感ゲームはほとんどすべて入荷していたそのゲームコーナーの窓際に、ある日突然置かれた白い筐体。それこそが『アフターバーナー』であった。俺のAB原体験がダブルクレイドル仕様ではなかったのも興奮に拍車をかけたのかもしれない。色こそ違えどまさにここにあるのは「その筐体」なのだから。

早速筐体に座りシートベルトを締める。まさにあの時と同じ！ 早速コイン投入！ やっぱりというか伝統というかズギャーンというクレジット音が鳴り響く！ 200円1ゲームなのもあの日と同じだ!! 通信対戦？ 断る！ マシン選択？ F-14一択だろ！ 「BGM選択」？ 指示のままスロットルレバーをスローにしてトリガーを引いてみる。何かSEが聞こえたが、よく分からないまま画面が切り替わる。が、次の瞬間俺はすべてを悟った。「AB2オリジナル音源かッッ！」忘れようにも忘れられない、あのディストーションギターのイントロが最新ボードのグラフィックのBGMとして奏でられる！ もう十分だ、俺はもう十分だッ！ むしろ俺の感情ゲージがクライマックスだッッッ!!

そしてゲーム感覚もまさにAB。というか「シールド制のAB」と表現した方がいいのか。『アウトラン2』よりはるかに直球のリミックスといえるゲーム性。往時のゲーム小僧魂をシェイクザストリートなフレーバー。

さらに俺を待ちかまえていたのは「ちゃんと4面だとBGMがアフターバーナーになるのなッ！」、「5面突破で補給シーンがあるのなッ！」という怒とうのツボ突きの嵐。そして湧き上がる感涙、というよりむしろ「ヘッ、老兵をナメんなよッッ！」というこの感情は何なんだ⁉ 素晴らしい！ 素晴らしいぜセガ！ 母艦から「セガ・エンタープライズ」のロゴが無くなっても、そしてその元ネタを分かる人が今のゲーマーのメインストリームに居なくても、俺はセガ（ロゴは右肩上がり）を応援するぜ！

結局その日だけで5、6回プレイしていたが、どうやら後の報告によれば店員も興味津々で見ていたらしい。ただ、その興味津々っぷりが「ゲーム」にあったのか「テンション高めのリーマンゲーマー発見」にあったのかは定かではない……が。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆名作体感ゲームリミックスとはうまいことをいう（笑）。「アフターバーナー クライマックス スーパーデラックス」というスゲェ筐体も発表されたので、こちらもお楽しみに！

（山口県　里田里見さん）

☆飛影も今風にいえばクルデレでしょうか。世代を超越して、魅力的なスタイルです。

（埼玉県　V50君）

☆編集部がクライマックス！ 攻略読んでネ♥

最近、少年ジャンプ系のアーケードゲームが元気ですが、ここはひとつ「デスノート」のアーケード化なんてどうでしょう。内容はタイピングゲームで、相手の名前を先に打ち終わった方が勝ち！ とか。なんか名前が複雑な方が有利みたいな気もしますが——。

（茨城県　妖怪出魂君）

埼玉県sakuさんへ。僕は青森がいたから「リンピリベンジ」をプレイした。その店員さんは少数派といわざるを得ない。

（岡山県　丸君）

「虫姫さまはふた●●」という投稿が同ネタ多数過ぎる件。アフロはCEROレーティング：A（全年齢対象）ページなので載せられぬわっ、というたまにはまともなリードでスタートするMMターボでした。

NHKで放送中のアニメ、「ぜんまいざむらい」に登場する「なめざえもん」のマゲがピストル大名に見えてしょうがありません。

（新潟県　たんぜめ君）

「トリガーハート」のオリジナルトリガーハート募集は、キン肉マンの「君の考えた超人募集」みたいで、どんなものがくるのか今から楽しみです。

（神奈川県　雛181109君）

☆A-Fro投稿者が暴走作品を応募しないように願うばかりさ——。

演説対決！ ポップンのGOKUSOTU君VS.鳥肌実、近日公開！（しません）

（埼玉県　電玉ゆうさん）

（神奈川県　ヤサーサ君）

☆ツッコミのピントがブレすぎ

（群馬県　さまEXさん）

☆オリジナルトリハにかよ！

（青森県　班長だった陸さん）

（福島県　Dor!'mさん）

（大阪府　成瀬徹さん）

☆パズルゲームみたいだネ。

（岩手県　きのえとら君）

☆あふるずはにげだした！

「アフロDEモード」のお題で、「コートーゴが駄目」って書いてあったので、逆に描きたく

（広島県　温井川天祐さん）

☆人格操作はアフロスの得意技

アヴァロン「参」が出るとしたらロゴはきっとこうなるのでは？
参
（エイティニーゼルーンテウムは）

（愛知県　八祝道楼護君）

主人(27)のDDR NOVAプレイ回数千回を越えました…。
100円×1,000＝100,000円
やりすぎだっつーの!

（熊本県　菱花南さん）

☆いい加減に千回なんちて

（福岡県　熊丸君）

☆アシュラバのDNAがここに！

A・Fro回覧板　「グレスケ」のMMターボではアンケートハガキの自由欄や、投稿作品の隅に書かれた何気無い一言がアルカナチックの力強さでサルベージされることがあります。あまりうかつなことを書くと、親兄弟や親戚一同、会社の上役から思わぬツッコミがくる可能性も。掲載されたくない、けど担当者だけに聞いてほしい独り言は「掲載しないでくまさい」と添え書きをしておいてネ。

アルカディア大瀑布

[illegible]いなら14時間くらい『[illegible]』やって[illegible]まれ！　などと採算ドドド度外視なことを[illegible]ってこそゲーマーの[illegible]（ラフレシア）。というワケで脳にゲーセンが出来[illegible]今月もオモロモノクロ[illegible]コーナーとして発進です。

（[illegible]　[illegible]かめ。改め日生ひよこさん）

超人気につき拡大版SP

ブリセル大作戦

男性キャラを女性にコンバート！　今月は日ごろの多くの投稿に感謝を表し、拡張版でお届けです。

（北海道　秕宮さん）
☆グラマニ効果でハヤコ強化!?
カジコ波も、途切れる様子無し！

（埼玉県　歴鹿さん）
☆ほどかれた髪でさらに艶を
これも六合拳の奥義か……。

（北海道　砂丘の虎君）
☆あれ、ヒゲの人たちがなんかえらいことに!?
あの重量感も残すところが……職人芸だッ。

（神奈川県　望美さん）
曹操様かちみっこくなってます
いやほら、武力7だしネ！

（東京都　上原キノ君）
☆「寝起きが萌えなハズ！」（ご本人談）
エミリオファンの公判を求む。

（静岡県　桜井ハズキさん）
☆MINDの人もカッコかわいく！
曲もぜひ女性ボーカルに（ぜいたく）。

ゲルエロス村

エロスとタナトスは紙一重！　そんな命がけの姿勢で、今月も正しいエロスを追及する我らなのでした。

（神奈川県　公式さん）
☆「ナース特集希望」ですと？
こいつぁ投稿多数の予感じゃい!!

（島根県　ヤングムーン君）
☆「RB餓狼伝説」ではこのように、舞は過激
一度は拝むべし！

（大阪府　えんぞうさん）
☆若い娘さんでは出せない魅力！
酒とエロスは熟してこそ深いのサ

キモカワ？

Goku-Sotsu-Chan!

A・Fro回覧板　ここで唐突ながら、「キョーダイ部」部長の柊呼改めにしのとうこさんから通達ーッ!!　「一緒にキョータイ部を盛り上げてくれる副部長や特攻隊長、地域のボス猫などなどを募集したいと思うんですが……。」謙虚な姿勢の部長（アフロズにより強制就任決定）からでした。というワケで、副部長やボス猫になりてぇ!!　という人々は、投稿でコーナーを盛り上げつつ立候補せーい!!

A-Fro 漫画道場

手がかじかもうとペンを握り、マンガに打ち込む人々に一言「暖房入れなさい」。そんな感動と非感動の間で揺れる、マンガコーナーがこちら。

（福岡県　綾騎かおるさん）
H長時間ハスに乗った後の「センキズ」も、人によっては危険と補足を（実話）

（奈良県　イナゴさん）
☆チップ君、悩める青春の季節
……ケツ挑発だけは学ぶなと祈りたい。

（岩手県　BANZAI★慧利子さん）
☆京都の老舗にBANZAIネタが!? ……後で生徒指導室に来なさい。

（長野県　LEG君）
☆嵐のように来ては去る指鹿為馬鹿の方が、突撃は強そうだったり。

（山口県　エイムさん）A
☆全編すべてにおいて意味概念を超越した作品
担当者約1名、腹抱えて笑い転げております。

（東京都　STS !君）
☆ルチャというたけで、大瀑布ではこうなります。
エル・ブレイズ、早くも裸悶と仲良しこよしかッ。

（大阪府　成瀬徹さん）
☆その企画、ま、待てーィイ!!（激止）
「鉄板」は健全な攻略情報コーナーです。

（神奈川県　ヤサーサ君）
☆全ゲーマー（多分）が感じた既視感の正体がここに!!
というか…よく気付いたッ。

（埼玉県　V50君）
…新年らしい、日常的な一コマです、はい
後で独楽回しとか言って投げないようにな!

アーケードゲームのネタならどんと来い!　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに。[illegible]いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
◎投稿作品は「未発表」のものを!　個人HPなどに発表する場合は、[illegible]日後以降にしていただくようお願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を!
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい。比率は[illegible]（ハガキの比率）が基本枝!
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに!　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ!
【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。[illegible]グレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ!　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

（富山県　流火季月さん）

次々号4月号の締め切りは……　1月17日（水）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

「あて先イラスト」も募集中!　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

新
愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

あけましておめでとうございます!

やっぱり伝統的なごあいさつは、気持ちがいいですね。時とともに移りゆく同人誌の世界、そして素晴らしい同人誌を皆さんに紹介するためにも、我がゲーパロ館は2007年も全力でご奉仕させていただきます!

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キパンヌ(メイド)
文章:ぬのまる　イラスト:オイコ

今月のオススメ

魔女ロキと黒ユーリのちょっとダークだけどほのぼのメルヘン?

シリアス

ポップンミュージックシリーズ

パラレリズム

COWGIRL

A5判　28P　オフセット　表紙カラー
代金300円(無記名小為替)+送料140円(切手)+宛名シール
〒362-0063　埼玉県上尾市小泉231-4　笠原彩

ユーリ本体から分離した昏い記憶、彼は実体を得るために、東の森の白き魔女ロキを訪ねるが……。細く清潔感のある線、適度な書き込みの密度で描く、ちょっと暗めのおとぎ話。雰囲気満点です!

KOFシリーズ

ネオジオプロレス

スタジオ皮

ギャグ　4コマ

A5判　20P　オフセット　表紙1色
300円分無記名小為替
〒175-0083　板橋区徳丸4-16-2　ベアパレス徳丸305　西村方　スタジオ皮

4コマ16本+3Pショート1本。むっちりした絵柄とプロレスに愛のあるネタ回し、空気読めない雛子が連発する失言が笑いを誘います!

Quest of Dシリーズ

QUEST OF D Punishment

ファイター党

ギャグ　4コマ　小説

制作者より:マンガ……ゲームでも通販可能なのでお気軽に!

B5判　24P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替
inoris@excite.co.jpまたは
〒171-0052東京都豊島区南長崎4-11-5　増田

4コマのネタはプレイ経験に基づく「あるある」系。かわいくディフォルメされたキャラたちの行動にはファンならうなずくこと必至?

ソウルキャリバーIII

僕の私の剣魂

結線飯店

イラスト

B5判　52P　オフセット　表紙カラー
800円分の無記名小為替+240円分の切手+宛名シール
〒116-0002　東京都荒川区荒川2-10-6　角口智子

基本1Pに1点のモノクロイラストを33点収録。画風・画力に幅があり、キャラクターは比較的まんべんなく登場しています。

サムライスピリッツシリーズ

hope

雪の宿

ギャグ　4コマ

B5判　30P　コピー　表紙1色
300円分無記名小為替(送料込み)
〒813-0035　福岡県福岡市東区松崎二丁目11-1-105
長谷川方「雪の宿・通販」係

ネギま風先生ネタ、羅刹リム、ナコずきんちゃん、計32本収録。ちょっと絵が粗めですが、同人誌初挑戦らしい勢いのよさがあります。

伝言板

★文通相手募集!

ラブデティロア(特にユーゴ・バクリュウ)、三国志大戦シリーズが好きな方、ぜひ文通してください。男女年齢は問いません。初回のみ80円切手同封でお願いします。たくさんの方からのお手紙待ってます。もちろん返事確実です。

〒340-0006　埼玉県草加市八幡町742-5　睦和荘201号室　田中零児

伝言板では個人主宰イベントの告知や、サークル会員・アンケート回答者・友人の募集などを掲載します(文章投稿のみ)。はがきか封書に12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。なお連絡先がメールアドレスのみの場合は掲載を見送らせていただいておりますのでご了承ください。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていない場合はゲーパロコミックです。
■攻略　記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究　アーケーダー的工作法やゲーム界全体を論じるものなど、研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも使用します。
■男×男／女×女　同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし直接的な性描写が含まれていない場合もあります。
■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承ください。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示します。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは4コマが多く収録されていることを示しています。
■小説　小説本、あるいは小説が1作以上収録されていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　○あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　○サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　○基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

メイドの控え室

今回も、初めて作った同人誌を当館に送ってくださった方がいました。ありがとうございます。当館は初めての方もベテランの方も、B5判もA5判も、フルカラーオフセット誌もコピー誌も平等に紹介させていただきます。あ　でも初挑戦の方や、あまり同人誌になってくない作品の本はちょっと有利かも?　「載らないかも」と投稿をためらっている方、まずはチャレンジを

制作者より：
ロキ×黒ユーリのシリアスです。オリジナル要素あり。ディヴもいます。

アヴァロンの鍵

東方幻夢

101064
(テントウムシ)

18禁 / 小説 / 男×男

A5判　24P　オフセット　表紙カラー
小為替400円分＋切手140円分＋宛名シール
〒192-0904　東京都八王子市子安町2-17-16
バナハイツ綿引202　須永方LADYBIRD

オフィシャル小説版がベース。二人旅を続けるダグリスとアリューシャは、立ち寄った和風の宿で互いに新たな感情が芽生え……。

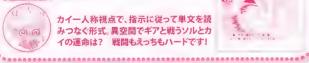
ギルティギアシリーズ

暁の救世主

wolf's forest
オフライン支部

18禁 / 小説 / 男×男

制作者より：ソル×カイ・ゲームブック第2弾!!
No.70(06年3月号)掲載の続編です。

A6判　326P　オフセット　表紙
無記名小為替1000円分＋切手240円分
〒950-1111　新潟県新潟市大野町946-1
山際久美子

カイ一人称視点で、指示に従って単文を読みつなぐ形式。異空間でギアと戦うソルとカイの運命は？　戦闘もえっちもハードです！

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
　できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
　では、たくさんの投稿を待ってます！

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。2月末に掲載を希望する人は1月19日(金)必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

お金の問題はキチンとしておきましょう

同人サークルを作ろう 3

原稿料はいくらがいいですか？

レン「うーん、どうしたらいいのかなあ……あっハーネスさん、サンディエゴのビアニーさんと一緒に作ろうとしてる同人誌のことで相談があるんですけど……」
ハーネス「ああ、インターネットで知り合ったアメリカの方でしたわね　何ですの？」
レン「同人誌の原稿の原稿料って、どういう基準で支払えばいいんでしょうか？」
ハーネス「……いきなりシビアな問題にぶつかりましたわね」
レン「だっ！　だってハーネスさんが前に、お金のことはキチンと、って！（涙目）」
ハーネス「あー、泣かない泣かない（なでなで）。では代表的なパターンをいくつか挙げてみましょうか。レン君は『サークル主催者』、私は『サークルのメンバー』、ビアニーさんは『ゲスト』ですが、その辺はあえて区別しないでいきますわよ」

1 原稿料をお金で支払う
　原稿執筆前に金額を決めておき、原稿と引き替えに（あるいは印刷後に）、サークル側が執筆者にお金を支払う。執筆者側は印刷費などは負担しない。その代わり、同人誌が何千冊売れても執筆者は最初の原稿料以上を要求しない　原稿料の基準はまちまち

2 同人誌の売り上げを分配する
　執筆者も印刷費用などを分担して払う。そして同人誌の売り上げを執筆した人全員で分配する。黒字になればお金が手に入るが、赤字になったらお金は手に入らない。

3 何かでお礼をする
　基本的には原稿料タダ　執筆者は印刷料負担ナシだが、売り上げの分配金もナシ　サークル側は、執筆者に何らかの形でお礼をする。

お礼は何がいいですか？

ハーネス「超大手とかプロ作家相手をゲストに呼ぶのでもない限り、普通は2か3ですわ。2はサークルメンバーの場合、3はゲストの場合が多いみたいですわね」
レン「ビアニーさんはゲストだから3かなあ　お礼って、具体的には何ですか？」
ハーネス「そうですわね。一般的に行なわれているのは……
　○逆にサークル側が執筆者にゲストを頼まれた場合、快くタダで引き受ける。
　○コミケのような早期入場困難なイベントに、売り子・手伝いの名目で呼んでサークル入場させてあげる。実際に手伝ってもらうかフリーにするかはまたそのときの判断
　○イベントでの代理購入などを引き受ける。
　○別の原稿執筆の際、アシスタントとして手伝う。
……くらいかしら。同人誌の借りは同人誌、あるいは同人イベントで返す、と。要は恩を着る、精神的な貸し借りを受ける、ということですから、感謝の意を表せれば何でもいいんです。ただ基準もアイマイですから、恩を返された方が『コレじゃ足りない！』と思った場合は、トラブルの元になりますわね。ビアニーさんご自身は何とおっしゃってますの？」
レン「さあ？　ボクが勝手に考えて勝手に悩んでるだけですから」
ハーネス「……ちゃんと聞いてらっしゃい」
レン「はーい。……日本のYAOI同人誌が、向こうだと手に入りにくいから、イケてる本を何冊か送ってほしい、ですって！　わりと『3で当然』みたいな感じでした!!」
ハーネス「よかったですわね。でもビアニーさんて、同人誌事情には慣れてらっしゃるわ、やおい本は好きだわ、ずいぶん濃い男の方ですわね」
レン「……ボク、ビアニーさんが男性だなんて一言も言ってませんよ？」
ハーネス「……そういう大事なことは最初に言いなさいね（ゲンコでグリグリ）」
レン「痛い、ハーネスさん、いた――い！」

のーコネパズル たころん TAKORON™

設定資料集 パート2

先月に引き続き、『たころん』の残りのキャラたちの設定資料を紹介していこう。今月はボツキャラや隠しキャラも公開！　前号と合わせてお気に入りのキャラを探してみては？

ズボラ天使

アンジェリク Angelique

年齢： 2000歳ぐらいかしらね、ほほほ
性別： ？（見た目は女性）
種族： 天使
性格： 極度の二重人格。普段は物腰の柔らかい優しい女性であるが、一度キレると悪魔も裸足で逃げ出すほどの暴れん坊。その上ズボラでめんどくさがり、部屋が汚い。
備考： 天界より世界のバランスを守るために送られた天使。天使としては中レベル程度の存在だが、このロンロンピアでは絶対的な力を持つ。しかし、世界のバランスをとやかく言う前に、まず自分のバランスをなんとかしろ、と言いたくなるような二重人格の持ち主。その激変ぶりにはエクザルトの父親である魔王でさえもたじろぐとも言われる。
CV： 古保麻弥
シンボルアイテム： ヤリ、うきわ

ボツキャラ

デザイナーコメント

初期案にも登場している骨キャラです。真ん中のイラスト辺りでキャラ付けのためにナルシー系の性格になりました。しかし、ひねりが少なく、キャラクターとして弱いということであえなくお蔵入りに……。ただし、マヌケなナルシーキャラという設定は今のタケゾーに引き継がれました。

デザイナーコメント

当初は随一のお色気担当キャラクターだったのですが、気が付けばズボラで短気で二重人格という困ったお姉さんになっていました。キャラクターのイメージ自体はわりと初期から決まっていたので、デザイン自体にはあまり大きな変更はありませんでしたが。

浜辺のラストサムライ!?

カニざえもん Kani-Zaemon

年齢：？
性別：オス……？
種族：カニ
性格：非常に律儀で真面目……だと自分では思っている。礼節を重んじ、なぜか武士にあこがれている
備考：なぜかちょんまげを乗っけて腰に刀を差しているカニ　どうやら本人は武士にあこがれているらしいか、カニなのでいろんな意味で無理かある　正直キモい　自称武士を語るたけのことはあり、潔く礼儀正しいか、正直それかかなりウサい。カニなので定期的に水に入らないと死んでしまう。最近の悩みは横歩きしかできないことと、ビックリしたり照れたりすると泡を吐いてしまうこと
CV：小助川巧
シンボルアイテム：刀、ちょんまげ

デザイナーコメント

何を隠そう、彼は当初エビになる予定でした　しかし、実際にデザインをしていくうちに（ラフ参照）、「なんか気持ち悪い」キャラになってしまい、やむなく路線変更して生まれたのがカニざえもんです。ただ、カニなだけにアクションカットの作成には苦労しました

魔族の王子

エクザルト Exult

年齢：1000から先は数えてない
性別：男
種族：魔族
性格：態度が非常に横柄なおぼっちゃんで、常に自分か世界で一番偉いと思っている。しかし、実はマザコン。さらに魔王である父親には絶対に逆らうことができないという小心者。
備考：魔界の王子で小さいころから甘やかされて育ったために、非常にわがまま　最近は部下を集めてTACTICAL COMBAT隊、通称TACO隊なるクルーフを作って調子に乗っているが、せいぜいアンシェリクの神殿でピンホンダッシュをする程度しかできない小心者　さらに父親にはまったく逆らうことかてきない上、極度のマサコン　口癖は「ママに言いつけてやる！」しかし、顔はそこそこ美形なので魔族の女の子にもよくモテている
CV：池崎リョウ
シンボルアイテム：杖、ラフレター

デザイナーコメント

当初のコンセプトは「カッコイイ二枚目キャラ」だったのですが、彼もまた、気がついたらマザコンのお坊ちゃまになっていました。一応、ころんやアンジェリクに次ぐメインキャラクターですので、カラーバランスを考えて青と黒をメインにデザインしています。

ナルシーカッパ

タケゾー Takezoh

年齢：24歳
性別：男
種族：カッパ
性格：とにかくナルシスト。鏡を見るのが大好きで、他人のことなどまったく意に介さない。何よりも自分が大好き、かつ、負けず嫌い。
備考：エクザルトの部下のカッパ。カッパのくせに泳ぐのが苦手。その上極度のナルシスト。いつも鏡を持ち歩いている。自慢の皿にバラを咲かせてカッコつけているが、あまりカッコよくはない。そもそも根本的に美的センスがおかしいと言わざるを得ない。暇さえあれば、鏡を覗いているか、自慢のお皿を磨いているかのどちらか。口癖は「オレに恋する5秒前」。
CV：野宮一範
シンボルアイテム：鏡、バラ

デザイナーコメント

一番最後に完成したキャラクターですね。本来カッパなら緑色をイメージすると思うのですが、他のキャラとの色のバランスから、あえて青で表現したところ、なんだか宇宙人のようなキャラになってしまいました。ちなみに青いバラを作るのはものすごく難しいらしいです。

ころんゴスロリヴァージョン

ゴスロリころん

年齢：10歳
性別：女
種族：人間
性格：普通のころんよりさらに調子に乗りやすい。
備考：自分に秘められている魔力の使い方を知ったころん
CV：高橋あみか
シンボルアイテム：かさ、ニンジン

デザイナーコメント

会社の前にある竹下通りをイメージしたころん……と見せかけつつ、実は完全にゲームディレクターの趣味だったりします。ゲーム中では隠しキャラクターです。どうやったら会えるか……それはまだヒミツです。

猛者通信 ドス龍

DOS12本目 いろはに懸けた漢たち

聞けよ君ら！　神奈川県にお住まいにしてアフロ投稿者としても知らるる葵ひなた君より寄せられたタレコミによると、時を数えること20年前、なんとゲーム屋台的な模型がアオシマから発売されていた模様！　許諾が降り次第画像を載せたいと思ふ。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ　穴埋め:ケソ

登場人物とか

まさ　強きを助け弱きにトドメをさす自律型賭行無常装置。RPGの入荷の悪いゲームショッペルは、ハイメガマセル砲の餌食になるから注意が必要。

ケソ　おいそれと飛んでけギャラクシーで及び腰な地球市民。ODAをちゃんと分配してない国はぼつくんが許さないぞ！　的なことは全く無い。

ブニョ　アルカディア第二空挺団所属のヘルバレル編集。一日一回の『麻雀格闘倶楽部』を欠かさないゆえ、対局した読者諸氏もおるやもしれぬ。

EPISODE : 01

初日の出 絵の具で描けない 美しさ

～田渕健康小5時代・全国一茶祭り入選作より～

ダップセ　明けまして、ハア～、おめでとゥハッ！

ブニョ　な、何だか無駄に気合入ってるね君ら？

まさ　ムス。とりあえず猪年ゆえ、今年は勢い重視のラン&ガンでいこうと思うてな。

ケソ　へへっ、正月といえばさ、出すモンあるだろ？　アレよ、アレ。

ブニョ　何？　その手は。ひょっとして、図々しくお年玉とかねだってるわけですか？

ケソ　♪ヒュ～（アーバンチャンピオンでパトカーが来た際に、しらばっくれる口笛ライクに）。

ブニョ　はっきり言って、去年は君らの原稿があまりに遅いゆえ、編集部にも実害が出てたんだよ。逆に賠償請求を突きつけたいぐらいだよ。

まさ　すまねえ。ケソが爆裂ボンクラッシュレースなせいで……。

ブニョ　原稿が遅いのはまさもですよ！　ふんとにモウ。

ケソ　まあまあ、正月からカリカリしても福が逃げますぜ。ここは一丁、正月らしいグルーヴ感を醸し出しましょうや。

ブニョ　正月ねえ。昔は外に出て凧揚げや羽子板とかやってたけど、最近はずっとインドアだなあ。

ケソ　正月に外に出る輩というと、生中継で猪木にビンタを張ってもらいたいお調子者だけっスよ。

まさ　貰ったばかりのお年玉を握り締めて、ゲセへとダッシュしていたのもいい思い出さね。

ブニョ　猛者でも正月らしい企画をやりたいけど……双六は前にやったんだよね、『ドラゴンバスター』のボードゲームで。

ケソ　勇者ケソービスの一人勝ちで終わったアレですな。

まさ　むふっぺり。きっとブニョがそう言い出すであろうと予測して、今回はダップセ特製お正月企画を前もって用意しておいたわ！　覇威世ーッ！

ブニョ　何、コレ？　ダップセ諦念カルタ……ですか？

EPISODE : 02

涼宮ハルクの憂鬱

Men's Kingdom

ブニョ　へー、いつの間にこんなの作ってたんですか？

まさ　なぁに、我らがダイアモンド鉱山で働いてる合間に、ちょちょっと、な。

新春恒例 ダップセ初諦念カルタ

い　犬も歩けばBorn To Be Fight（『犬のおさんぽ』）

ろ　ロンよりウリコ（『ブラッディ・ロア』）

は　花よりコンボ（『アルカナハート』）

に　憎まれっ子世にはびコールギル（『ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン』）

ほ　骨折り損のくたびれゴウケン（『ストリートファイター ZERO』）

へ　屁をひって宙間飛行（『キン肉マン マッスルグランプリ』）

と　年寄りの飛燕転身掌（『バーチャファイター』シリーズ）

ち　チーも積もれば役が減る（『麻雀格闘倶楽部』シリーズ）

り　律義者の白頭山（『鉄拳』シリーズ）

ぬ　濡れ手で感電（『ウルトラ電流イライラ棒』）

る　ルキも馬良も居ない（『ラジルギ』、『三国志大戦』）

お　俺に金棒（『三国志大戦 by UC許褚』）

わ　ワレニカゴーにドジ豚（『ダンジョンズ&ドラゴンズ タワー オブ ドゥーム』）

か　蛙のつらに死に水（『フロッガー』）

よ　よしのずいから天牙連拳（『マーシャルチャンピオン』）

た　旅は道連れ世はナスカー（『ナスカー アーケード』）

れ　良作はまさにレガシー（『ガントレット・ダークレガシー』）

そ　総量で16t（『ファンタジーゾーン』）

つ　月と出奔（『最後の忍道』）

ね　念には念を込め（『サイキック5』）

な　泣きっ面に火蜂（『怒首領蜂』）

ら　楽だから熊に（『獣王記』）

む　夢魔が通ればドノヴァン引っ込む（『ヴァンパイアハンター』）

う　「ウリャア」と突く誠（『ファイターズヒストリー』）

ゐ　烏賊は道中がつらい（『ダライアス』）

の　ノールに置きオイル（『ダンジョンズ&ドラゴンズ タワー オブ ドゥーム』）

お　オークがオウト（『大魔界村』）

く　臭い者には蝿がたかる（『堕落天使』）

や　安物買いのゼニー失い（『ロストワールド』）

ま　負けても3回（『スーパーストリートファイターII』）

け　ゲイは2面から（『クライムファイター』）

ふ　河豚毒は一撃でひん死（『サムライスピリッツ』）

こ　子ゼルを助けて知る、棒読みありがとー（『虎への道』）

え　エテ公に笑われ（『テトリス』）

て　亭主はヒーロー（『超絶倫人ベラボーマン』）

あ　「ありがとよ」は別れの言葉（『パニッシャー』）

さ　サンドの倉庫キャラをジュノへ（『ファイナルファンタジーXI』）

ブニョ　一応、いろはカルタになってるんですね。ちょっと見させてもらっていいですか?。
〜拝見中→顔面蒼白〜
まさ　どうしたブニョや。ツラゥが景清なみに真っ白になっておるぞ。
ブニョ　あ、あまりの適当さに目まいが……。
ケソ　なんばいうとね!　脊髄反射でひり出した自信作たい!
ブニョ　一応、アーケードゲームに申し訳程度に、ちなんではいるけど、あまりにも元ネタから乖離し過ぎでしょう。
まさ　カイリというと『ストEX』の……。
ケソ　お、まさポー冴えてるぅ。
まさ　ははは、なあに。
ブニョ　【ぬ】の「濡れ手で感電」って、普通やんないでしょうっつーかマジで危ないでしょう。
ケソ　正月早々ライトニングボルトをくらわないように、注意を喚起しているんじゃないのさ。
ブニョ　それに【ら】は、二人が書きたかっただけなんじゃないですか?　ただのグリズル好きとして。
まさ　「楽だから熊に」は獣王カーなら当然の選択肢さな。
ケソ　ええ。人間形態で最後までいこうって奴は、ただのフリムンですよ。
ブニョ　【け】のゲイは2面からっていうのはどういう意味ですか?
まさ　『クライムファイターズ』の2面から、ハードボンテージに身を包んだマッチョ☆ガイが敵として出現するさな。コイツに捕まると、体力をモリモリ減らされてしまうさね。マジウに恐ろしい敵であった。
ブニョ　【さ】の「サンドの倉庫キャラをジュノへ」って、これ『FF』じゃないっすか!
まさ　理想は1国に一人倉庫キャラを置くことっぺれ〜。
ケソ　大抵、ジャグナー森林を抜けるときに、虎に尻を噛まれて一回は死ぬんですよ。そしてその後、倉庫キャラ移送、という流れに。
ブニョ　この【め】の「メスなのに巨漢」は?
まさ　知らんのか君、カプコンの横スクロールアクション『キャディラックス』に出てくる巨漢パワーキャラ、メス・オブラドビッチを。
ケソ　緑色じゃないハルクみたいな顔してるけど、動物には優しいホットガイなんだぜ。
まさ　密猟者には地獄のえんま様よりも厳しいがな。

EPISODE：03

戦い終わって〜神々の黄昏〜

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

ブニョ　フー、全部見終わったらドッと疲れました。
まさ　読者〜ル子爵たちはカルタを適当な紙に書き込んで、実際に遊んでみるとグレイトフルな正月を楽しめると思うがどうか。
ブニョ　いや、読者の皆さんはもっと有意義に時間を使ってくださいね。
ケソ　ちぇっ、つれねえなあ。
まさ　そういや聞いていいかね。先月号の最後では、なにやら気になるヒキで終わった気がするのだが。
ケソ　あ、そういやそうっすね。何だか不穏な空気が漂ったまま。
謎の声　フフフ……てめえら、正月だからって浮かれてんじゃねえぞロリロリロリ。次回、貴様らにはこのミッションをやってもらうから、覚悟しておけ!
ダップセ　な、何ーっ!　お前はー!?
（今度こそ続く）

き　聴いて回答、正解なら合成（『きらめきスターロード』）
ゆ　ユメミルキックは中段だが出が遅いのが難点（『スーパーストリートファイターIIX』）
め　メスなのに巨漢（『キャディラックス』）
み　ミッキーから出た衝撃波（『竜虎の拳』）
し　知らぬと加齢（『みんなで鍛える全脳トレーニング』）
ゑ　縁側はさくらステージ（『ストリートファイター ZERO2』）
ひ　貧乏金なし（『ストリートファイター』シリーズ）
も　門前の子ゼル、店長に追い払われる（『ゲーム小ゼル』）
せ　せきぞうこわすな」で1週間我慢（『ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン』）
す　鋤は身を助ける（『いっき』）
ん　ン・キィーの武器はバナナ（『アヴァロンの鍵』）

目的が一致しないとフセキューな感じ　ソロなら無問題なのだが……

まさ兄のニュゲミ一刀両断 秋冬コレクション

第2回　アフターバーナー クライマックス

今回両断するのは復活を遂げた体感筐体の雄、『アフターバーナー クライマックス』。元ゲーは実に20年近く昔であり、ブルネル活用の原点となった作品であり、すなわちダップセ的に待ちに待ったタイトルといえるだろう。実際のところ、『I』と『II』はもちろん、ちょいと微妙な出来だったセガマークIII版や、これまた微妙だったFM TOWNS版『III』なども愛好した次第であり、ワクドキ感に胸を躍らせてコイソを入れてみた次第だ。しかも久々の稼動筐体でウッハリ。さすがにダブルクレイドル版は無いものの、センサーを足で抑えたりとかの必要が無く、むしろ好印象と言えなくもない。システム的には新たにクライマックスゲージを搭載し、スピーデル満点ながら無双的爽快感も追求。とりあえずブルネルふかし過ぎ→山岳で爆死頻発という憂き目に遭うも、徐々にプレイ感覚がつかめてくる。3面は視界が悪い上に狭いので、ここが最初の壁っぽい。『R・TYPE』とか苦手な人は注意。あと、ダメモトでミソ避けに回〜る法を試してみたりもしたが、予想通り無理竜。まあ、昔も避けるタイミングが重要で、『スペースハリアー』みたいに機械的に避けれたわけじゃないので、タイミングをつかめば何とかなりそう。正直こみ上げるノスタルジィはそれほどでもなかったが、純粋なフライテルニュゲミとして楽しめたZE。ぜひ1500HIT目指して精進したい。

月刊★うろ覚絵

月刊★うろ覚絵、正解発表〜!　1月号のこのコーナーでケソが描いたのは「ソニックブラストマン」でした。「超絶倫人ベラボーマン」という回答が頻発する中、見事正解を送ってきてくれたペンネーム「へっぽこ」さんには、ケソの引っ越しで出てきたグッズ第2段を進呈します。今回は「レア」じゃないので、あんまり期待しないでね。

猛者つ子通信

うろ覚絵の答えや、ジ☆ダップセにやらせたいことは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。はがきが採用された人には、何かダップセからプレゼントがありますよ。お楽しみに。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス羅 係
◎もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

ゲームジャンルの多様化が進んでいた80年代初頭のビデオゲームは、多彩な要素を詰め込んだ新鮮な感覚のゲームが次々と登場していた。

そしてビデオゲームの初期から安定した人気を保っていたジャンルに「レーシングゲーム」がある。古くはタイトーの『スピードレース』やセガの『モナコGP』など、各社が競って新作を発表し続けていた。縦スクロール風の画面で、上部から出現する車をよけてどこまで先に進めるか、それが初期のレーシングの基本スタイルであったが、82年秋に登場したデータイーストの新作『バーニン・ラバー』は、一見レーシングゲーム風だが車を敵にぶつけ、ジャンプで空を飛ぶという動きを盛り込んだ奇想天外なカースタントアクションゲームであった。

敵にぶつけて空を飛ぶ

このゲームの基本は強制縦スクロールのレーシングゲームだ。操作は８方向レバーで左右に移動、前後で加減速をおこない、左右の道路端や岩などにぶつからないように進む。従来のレースものと違い敵車にぶつかってもＯＫで、当たることによって互いにはじかれる。この反動で敵を道路端にぶつけて破壊もできる少々荒っぽいゲームである。

もちろん敵に当たったことで自車がやられる危険もあるが、ただよけるだけだった普通のレーシングとは異なり、アクションの要素が強くなっている。敵ははじきやすい軽量車や、ほとんど動かない重量級のものもいて、敵の種類のよって破壊時の得点も異なる。物を落とす敵もいて注意が必要だ。

このゲーム攻略のキーとなるのはジャンプボタンの使い方で、自車の速度が100km以上の時のみ[JUMP OK]の表示が出てジャンプが可能となる。このジャンプで敵や障害物を緊急回避したり、難地形を飛び越えて進む。飛行中もレバーで操作可能であり、着地点に居る敵車は踏みつぶして破壊できる。特に海で道路がとぎれている場所はジャンプで飛び越えなければならないため、危険な場所では100km以上の速度を保つように進むことが必要になる。なお海の前には警告マーク＜！＞が出るため、表示されたら速度を上げておきたいところだ。

敵を道路端にぶつけて多く倒すことで得点が増え、クリア時に台数に応じたボーナス点が加算されるのだが、このゲームには敵を一台も壊さず面クリアすると５万点が加算される隠しボーナスがあり、ジャンプを繰り返し敵に触れずに進む方法など、さまざまな攻略が考えられた。

敵が自滅して５万点ボーナスを逃すなど、不幸な事もおこりがちであったが、単なるレースではなくマップを覚えて敵を回避し破壊するという、近年の縦シューにも似た熱い攻防が演じられるなど非常に奥の深いゲームであったのだ。

先の面では複雑な地形の山岳地帯や、海でとぎれとぎれになった道路を連続ジャンプで進むマップなど全32パターンのコースが用意されていた。見た目も背景が春夏秋冬と変化し、春は桜色の道を走り、秋は枯れ葉の山道を進むなど面変わりを季節感で表現してあった。

『バーニン・ラバー』は当時同社が商品展開していたカセットテープを使用したシステム基板「デコカセットシステム」（通称デコカセ）と基板タイプの２種類が発売され流通していた、たちまち人気作となったこのゲームは海外でも多く販売され話題となったが、磁気テープを使用していたデコカセ仕様のものは故障も多かったのが難点だったようだ。

このころのデータイーストはデコカセで新作ゲームを連発し、人気の出たものは基板販売で量産、という二刀流でヒットを重ねていた。もちろんタイトル数が多いため売れないゲームもあったのだが、システム基板を足がかりにさまざまな要素を詰め込んだゲームを作るという意欲に満ちあふれていた時代であった。

基本画面

車を操作し、複雑な地形のコースをゴール地点まで走るレースアクションゲーム。8方向レバーとジャンプボタンを使用する。敵にぶつけたり、ジャンプを駆使する展開は当時としては画期的であった。

インストラクションカード

プレイ方法が書かれたインストカード。
敵の種類や基本的な遊び方が書かれている。

デコカセットシステムのカウントダウン画面。電源投入からカセットテープ（主にマイクロカセットサイズ）からデータをロードするため立ち上げに時間もかかった。ちなみにデコカセ版のソフト価格は43000円と安価なのが魅力であった。

発売からしばらくたった後も、大量に売られヒットした『バーニン・ラバー』は重宝され、駄菓子屋の軒先で20～50円で遊べる店も多く見られた。しかし、『カーアクション』といった名前のコピー基板も多く流通していて、コピー版ではなぜか5万点ボーナスが入らないためガックリ、なんてシーンも時々見受けられた。プレイした時のＢＧＭやジャンプ音は耳に残り、当時先を目指して遊んだプレイヤーたちの記憶には深く刻まれたのではないだろうか？

赤い車は激しく戦う

『バーニン・ラバー』もそうだが、この時代活躍したゲームの車の多くは「赤」であった。初期のレーシングゲームはモノクロ画面であったため、白の単色が多かったが、カラー画面が採用されるにつれて赤を採用するメーカーが増えていた。アクション要素を盛り込んだゲームとしては、セガの『ヘッドオン』やナムコの『ラリーX』では敵が赤い車、その後はサン電子の『ルート16』、アルファ電子/コアランドの『ジャンプバグ』などで登場した、赤い自車の新作ゲームが印象に残っている。

当時人気のカーアクション映画で赤い車が活躍していたことや、赤は目立ちやすく画面上で認識しやすいというのが主な理由だったようだが、赤い車の登場するゲームがヒットすると、他のメーカーも追随して赤を採用する、といった連鎖も起きていたように感じられた。自車であれ敵車であれ、赤という色はとにかく目立つのだ。

実際の町中で道路を走っている車を眺めていると、赤い車は少ないためか走っているだけで結構目にとまるものだ。そしてゲームの中の赤い車はゲームセンターに置かれたさまざまな筐体の中で活躍して注目を浴びていたのだ。

■攻略のポイント■

後部を後方の敵にぶつけると、自車は反動で前進するためジャンプ地点での加速にも使える。

海が続く地点では島を連続して飛ぶより左側の細い道路を走るほうが安全に進める。

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部
「AGLコーナー」まで

【お知らせ】
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
http://amp.tri6.net
E-Mail : amp@tri6.net

■参考資料
「アミューズメントライフ」1983年
（アミューズメントライフ）

「ゲームマシン」1982年
（アミューズメント通信社）

「オールドゲームの世界」シリーズ
（流線堂）

「究極ビデオゲームリスト2003」
（AMPグループ/アマチュアライン）

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release

©SEGA

オシャレ魔女 ラブ and ベリー ダンスコレクション ～2006 秋冬～

発売元：セガ／HSB-0063／on sale!／価格：2,940円（税込）

今年7月に発売されたダンスレッスンDVD『オシャレ魔女 ラブ and ベリー ダンスコレクション～2006 春夏～』の続編となる『2006 秋冬』が登場！ 現在稼働中の『2006 秋冬コレクション』の新曲6曲のダンス映像はもちろん、インストラクターのお姉さんによる振り付けレッスン、反転映像による分かりやすい解説など、今回も充実のダンスレッスンに加えて、二つの特典が付属するスペシャル版となっている。憧れのあの髪型にチャレンジできる「なりきりヘアコレクション」と、『ラブ and ベリー』の人気曲「Re-born（リボン）」のラブとベリーのダンス映像だ。娘さんや近所の子へのプレゼントにいかが!?

■収録内容
「すすむキモチ」
「パパのバースディ」
「トキメキときめく」
「なつのかけら」
「ゆきのサイン」
「うつくしきあおきドナウ」

※初回封入特典はDVDオリジナルオシャレグッズ！

©窪岡俊之　©NBGI

ドラマCD「アイドルマスター」NEW STAGE.01

発売元：フロンティアワークス／FCCG-0011／on sale!／価格：3,150円（税込）

Webラジオ「ラジオ de アイマSHOW!」のリリースなど、独特の展開を続けるフロンティアワークスから、『アイドルマスター』のドラマCDが登場！ もちろんアイドル役の声優さんが全員出演する豪華仕様だ！ 普段は注目されないプロデューサーが主人公のエピソードをはじめ、ゲームとは一風変わったアイドルたちの日常が楽しめる内容となっている。2007年には第2弾、第3弾の発売も予定されているので、ファンならまずこのCDから押さえておこう。年末年始はこのドラマCDを聞きながら過ごし、真の『アイドルマスター』マスター!? を目指すのも悪くないぞ。

■収録内容
ON-STAGE
「新入社員がやってきた」
「人気回復大作戦開始！」
「最後の最後でドンデン返し？」
OFF-SHOT
「ひさびさの学校で」
「雪歩の行動」
「文化祭の日に」
EXTRA
「新人・美希の寝起きドッキリ秘報告!?」

BATTLE GEAR 4 + BATTLE GEAR 4 Tuned オリジナルサウンドトラック

発売元：ティームエンタテインメント／KDSD-00124／01.24 on sale!／価格：2,940円（税込）

好評稼働中の『バトルギア 4 Tuned』のサントラCDが発売されるぞ。『バトルギア 4 Tuned』と『バトルギア 4』の全BGMを収録の上、ボーナストラックとして、これまで発売されてきた『バトルギア』シリーズのサウンドトラックから、人気のあった数曲をリマスタリングして再収録！ さらに、『バトルギア 4』シリーズのディレクター、サウンドクリエイターらのコメントも掲載されていて、ファンなら絶対に外せないアイテムになること間違いなし！

カーステレオで流せば、気分そう快なドライブになることうけあいだ。

■収録内容
『BATTLE GEAR4 Tuned』
「Destiny -OPENNING MIX-」
「SELECT」
「Slippin' Away」
「Ice Crystals」
「Destiny」
「Move On!」
「The Moment Of True」
「GOAL」
「RESULT」
「GAME OVER」
ほか

※画像はイメージです。実際の商品写真とは異なります。

THE IDOLM@STER MASTERWORK 01

発売元：コロムビアミュージックエンタテインメント／COCX-34119／01.31 on sale!／価格：2,000円（税込）

Xbox 360での発売が来年1月25日と決まり、プロデューサー候補生がさらに増加のきざしを見せる、『アイドルマスター』のソングコレクションCDが発売されるぞ。Xbox 360版に登場予定の新曲がM@STER VERSIONで収録されていて、しかも3カ月連続でリリースされるという充実ぶり。その第1弾となる『MASTERWORK 01』では、天海春香、水瀬伊織、高槻やよいが、それぞれの持ち歌をソロで歌ってくれる、なんとも嬉しい内容だ。CDならではのボーナストラックトークも、もちろん入っているぞ。Xbox 360版の発売一週間後には、再びお店に走ることになりそう!?

■収録内容
「GO MY WAY!!」（M@STER VERSION）
歌：天海春香・水瀬伊織・高槻やよい
「思い出をありがとう」（M@STER VERSION）
歌：秋月律子・三浦あずさ・菊地 真
「太陽のジェラシー」（M@STER VERSION）
歌：天海春香
「Here we go!!」（M@STER VERSION）
歌：水瀬伊織
「おはよう!! 朝ご飯」（M@STER VERSION）
歌：高槻やよい
ボーナストラックトーク
ほか

初回封入特典：THE IDOLM@STER　オリジナル卓上カレンダー（2007年1月～4月）

DanceDanceRevolution SuperNOVA オリジナルサウンドトラック

発売元：ＫＯＮＡＭＩ／LC1533～4／01.25 on sale!／価格：2,730円（税込）

今夏、華麗に復活を遂げたDDR。最新作DDR SuperNOVAは、早くもPS2版が来年1月25日に発売されることが決定しているが、時を同じくしてサントラCDも2枚組で華麗に登場だ！ 1枚目にはSuperNOVAの新曲と、ボーナストラックとしてロングバージョンを収録。2枚目には、歴代のBEMANIシリーズからピックアップされた曲を含むノンストップミックスが収録されていて、これぞDDRミックス！ というサウンドが体感できるぞ。なお、このCDはコナミスタイル（http://www.konamistyle.jp/）での専売となるので、購入予定の人は上記のサイトへGO!

■収録曲（2枚組）
「Fly away」（Chiyo Tia）
「Flow」（Scotty D.revisits U1）
「MyOnly Shining Star」（NAOKI feat.Becky Lucinda）
「Star Gate Heaven」（SySF.feat.Donna Burke）
「Fascination MAXX」（100-200-400）
「HONEY♂PUNCH」（小坂りゆ）
「Morning Glory」（BeForU）
「CHAOS」（DE-SIRE retunes）
「Healing-D-Vision」（DE-STRAD）
「華爛漫 -Flowers-」（TЁЯRA）
ほか

ゲームセンターイベントリスト

Jan. 2007

とうとう来ました2007年！ 今月は、12月に発売されたタイトルが多いため、新作のイベントが目白押し。まだまだやり込まれて無いゲームが多いので、波乱が起こるかも!?

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合があります。ご了承ください。

北海道・東北

北海道

★G-Baoa.g（ジーバオアグー）
札幌市北区北23条西5丁目 ☎011-757-1789

日付	時間	イベント
1/13	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
1/20	19:00	GGXX ΛC 大会
1/27	19:00	アルカナハート 大会
未定	19:00	MBAC Ver.B 大会

※優勝者には記念品有

★スガイディノス 帯広
帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

日付	時間	イベント
1/1	19:30	ポップンミュージック14 大会 ◆第4回特大イベント
1/2	11:00	DDR SuperNOVA イベント 華舞記VI ◆第4回特大イベント
1/14	18:30	GuitarFreaksV3 大会
1/14	20:00	DrumManiaV3 大会
1/27	19:30	MBAC Ver.B 大会

※詳細はHPを参照

★深川セントラルボウル
深川市音江町豊泉3 ☎0164-25-2771

日付	時間	イベント
1/21	未定	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル18 ◆カード制限有 詳細はhttp://avalonsgate.net/ まで

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

日付	時間	イベント
1/7	13:00	ムシキング 公式大会
1/13	20:00	WCCF セガ公式予選大会
1/14	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
1/20	20:00	アヴァロンの鍵 弐 魔道競技会
1/21	13:00	ムシキング 公式大会
1/27	16:00	頭文字D Ver.3 大会
1/28	13:00	ラブ&ベリー 公式大会

関東

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

日付	時間	イベント
1/6	22:00	第4回 鉄拳5 DR ランバト
1/13	21:00	VF5 Ver.A 大会 ◆参加費100円
1/20	22:00	第5回 鉄拳5 DR ランバト
1/27	21:00	VF5 Ver.A 大会 ◆参加費100円
1/28	15:00	第6回 GGXX SLASH 大会 ◆参加費無料

★プレビジョイカム 石岡店
石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

日付	時間	イベント
1/6	18:00	GGXX ΛC 大会
1/13	15:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
1/20	18:00	GGXX ΛC ランダム 2on2 大会

※参加費一人100円

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21 ☎028-636-3100
http://id18.fm-p.jp/26/hisuicup/

日付	時間	イベント
1/6	17:00	MBAC Ver.B ランバト ◆参加費一人100円
1/7	17:00	MBAC Ver.B ランバト 2on2 ◆参加費一人100円。チーム鞍旋有
1/13	17:00	MBAC Ver.B 3on3 ランバト ◆同キャラクター不可。チーム斡旋有 参加費一人100円
1/14	14:00	アヴァロンの鍵 ケアンズ鍵聖戦 大会 ◆参加費一人500円
1/20	15:00	MBAC Ver.B 5on5 大会 帝武戦 改めケアンズ杯 3rd stage ◆1チーム内3キャラ以上使用 参加費一人100円。チーム斡旋有
1/28	17:00	アルカナハート 大会 ◆参加費100円

群馬県

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0276-88-7510

日付	時間	イベント
1/7	15:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
	18:00	GGXX ΛC 大会
1/14	15:00	KOF'98 大会
	18:00	KOF 2002 大会
1/21	15:00	MBAC Ver.B 大会
	18:00	GGXX ΛC 大会 2on2 大会
1/28	15:00	モンスターゲート 大会 ◆上位8名による決勝戦

埼玉県

★埼玉POPY
さいたま市岩槻区城町1-7-43 ☎048-757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

日付	時間	イベント
1/6	21:00	KOF98 & KOF2002 大会 P-CUP単発シード争奪戦
1/7	17:00	SCⅢ AE 第8回SCNランバト
1/13	14:00	鉄拳5 DR 大会 さよならティシュもん杯 (送別会)&日韓エキシビジョンマッチ ◆事前NET受付のみ
1/14	9:00	鉄拳5 DR 5on5 大会 第5回軍総杯 ◆当日予備予選、事前NET受付確認:9時～ 参加費一人1,000円
1/20	15:00	KOF98 Project D.N.A.2 日中戦 第1次選抜会 ◆参加費無料 詳細はhttp://asanoc.dee.cc/nicchu/にて
1/21	15:00	SFⅢ 3rd 3on3 大会 第14回P-CUP
1/27	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 第34回プレ軍総杯
1/28	15:00	GGXX ΛC 大会 第8回P-CUP

※指定のある大会以外は参加費100円

★HAP'1 ゲームチッタ
さいたま市南区辻8-24-10 ☎048-837-8001
http://hap1.net/

日付	時間	イベント
1/14	10:00～18:00	ヴァンパイアセイヴァー フリープレイ
	18:00	ヴァンパイアセイヴァー 大会

千葉県

★アミューズメントエース 津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918

日付	時間	イベント
1/21	未定	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル18 ◆カード制限有。詳細は http://avalonsgate.net/ まで

★メッセ102 四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070

日付	時間	イベント
1/5	終日	アルカナハート フリープレイ
1/6	終日	MBAC Ver.B フリープレイ
1/7	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ
	17:00	SFⅢ 3rd 大会
1/12	終日	GGXX ΛC フリープレイ
1/21	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ
1/26	終日	GXX ΛC フリープレイ
	19:00	GXX ΛC 大会
1/27	終日	鉄拳5 DR フリープレイ
1/28	終日	MBAC Ver.B フリープレイ
	終日	アルカナハート フリープレイ

★ラッキー バッティングドーム
八千代市大和田新田 1088 ☎047-458-8208

日付	時間	イベント
1/6	終日	鉄拳5 DR フリープレイ
1/6	終日	MBAC Ver.B フリープレイ ◆未入荷場合「Ver.A」にて開催
1/13	終日	ガンダムSEED DESTINY フリープレイ
1/20	終日	鉄拳5 DR フリープレイ
1/20	終日	GGXX ΛC フリープレイ ◆未入荷場合「SLASH」にて開催
1/27	終日	アルカナハート フリープレイ

※すべて参加費無料

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子
八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188

日付	時間	イベント
1/13	15:00	SFⅢ 3rd 大会
1/14	15:00	アルカナハート 大会
1/20	15:00	MBAC Ver.B ランバト
1/27	15:00	GGXX ΛC 大会

※すべて参加費50円

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

日付	時間	イベント
1/7	15:00	ガンダムSEED DESTINY 4on4大会 ◆参加費無料。チーム内の同機体禁止 「ノワール」使用禁止。「プロビ」、「レジェンド」は1チーム1機まで
1/14	15:00	MBAC Ver.B 大会 ◆参加費無料。キャラクター変更可
1/21	15:00	アルカナハート 大会 ◆参加料無料。キャラクター変更可
1/28	15:00	マーヴルvs.カプコン2 大会 ◆参加費無料
1/28	15:10	GGXX ΛC 大会 ◆参加費100円

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

日付	時間	イベント
1/13	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
1/21	17:00	SCⅢ AE ランバト
1/27	20:00	SFⅢ 3rd ランバト

★ゲーム ニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

日付	時間	イベント
1/6	19:00	鉄拳5 DR 大会 日韓エキシビジョンマッチ選抜 in 大山ニュートン
1/7	15:00	SFⅢ 3rd 3on3 大会 ◆同キャラ不可
1/14	15:00	GGXX ΛC 大会
1/28	15:00	MBAC Ver.B 大会

★石神井公園駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

日付	時間	イベント
1/13	19:00	SCⅢ AE 2on2 大会 ◆同キャラクター可
	17:00	GGXX ΛC 2on2 大会

神奈川県

★ゲームラボ アップル
大和市大和南2-2-3 ☎046-261-7642
http://www.on-wave.co.jp/apple/

日付	時間	イベント
1/6	未定	ガンダムSEED DESTINY 大会
1/7	14:00	頭文字D Ver.3 大会
	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会
	未定	ラブ&ベリー イベント
	未定	ムシキング 大会
1/13	14:00	WCCF 大会
	20:00	WCCF 大会
	未定	ウイニングイレブン 大会
	未定	MBAC Ver.B 大会
1/14	未定	GGXX ΛC 大会
	未定	アルカナハート 大会
1/20	16:00	Quest of D Ver3.01 イベント
	20:00	バトルクライマックス イベント
1/21	19:00	ドルアーガ オンライン イベント
1/27	12:00	アヴァロンの鍵 弐 定例競技会
	18:00	アヴァロンの鍵 弐 定例競技会
	未定	QMA Ⅲ 大会
1/28	未定	WCCF 全国大会予選
	未定	beatmania Ⅱ DX 14 大会

中部

新潟県

★エリナ
新潟市津曇田640 ☎0256-82-4541
http://ip.tosp.co.jp/i.asp!=milkylove2erina/

日付	時間	イベント
1/21	13:00	VF5 Ver.A 格闘新世紀 店舗予選 ◆公式大会に準ずる。参加費一人100円
	18:00	第32回 VF5 Ver.A エリナ杯 2on2 大会 ◆参加費一人100円

★ゲームセンター GLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737

日付	時間	イベント
1/13	15:00	GGXX ΛC レディース 大会
1/27	20:00	GGXX ΛC 2on2 大会

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html/

1/8 19:00 第7回 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
1/14 16:00 第21回 MBAC Ver.B 2on2 大会
1/20 20:30 VF5 Ver.A 格闘新世紀 店舗予選大会
1/21 16:00 第1回 アルカナハート 大会
1/28 17:30 第二回 VF5 Ver.A 公式大会 in テクポリ

※参加費一人100円。当日30分前エントリー可。詳細はHP参照

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=azpress/

1/1 20:00 鉄拳5 DR 大会
1/2 20:00 VF5 Ver.A 大会
1/3 20:00 北斗の拳 大会
1/5 21:00 鉄拳5 DR ランバト
1/6 20:00 VF5 Ver.A ロデオ組手
1/7 20:00 アルカナハート 大会
1/13 20:00 VF5 Ver.A 大会
1/20 20:00 鉄拳5 DR ハリソン杯
1/26 21:00 鉄拳5 DR ランバト
1/27 20:00 VF5 Ver.A ハリソン杯

福井県

★ジョイランド 江守店
福井市江守中2-1508 ☎0776-33-1900
http://joyland.or.tp/emojo/

未定 未定 ガンダムSEED DESTINY 大会
未定 未定 QMA III 大会
未定 未定 三国志大戦2 大会
未定 未定 DrumManiaV3 大会

滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ 堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

1/8 20:00 VF5 Ver.A 大会
1/13 20:00 GGXX ΛC 大会
1/13 20:00 WCCF 大会
1/14 20:00 三国志大戦2 大会
1/20 20:00 MBAC Ver.B 大会
1/27 20:00 WCCF 大会
1/28 20:00 GCB 大会

※大会に関する詳細は店舗まで。電話FAXによる大会受付は行なっておりません

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

1/6 14:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
1/13 14:00 GGXX ΛC 大会
1/20 14:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
1/27 14:00 MBAC Ver.B

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

1/21 19:00 VF5 Ver.A 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

1/5 25:00 鉄拳5 DR 大会
1/7 15:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
1/12 22:00 GCB 大会
1/14 15:00 MBAC Ver.B
1/19 25:00 鉄拳5 DR 大会
1/21 15:00 GGXX ΛC 大会
1/26 22:00 GCB 大会
1/28 15:00 アルカナハート 大会

★スーパーヒーロー 山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

1/7 17:00 MBAC Ver.B 大会
1/14 17:00 GGXX ΛC 大会
1/21 17:00 アルカナハート 大会
1/28 17:00 VF5 Ver.A 大会

★スターダスト
京都市中京区新京極錦薬師下ル東側町502 ☎075-256-5603

1/14 19:00 VF5 Ver.A 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F
☎075-251-2323 http://www.a-cho.com/

1/6 未定 鉄拳5 DR 大会 日韓エキシビジョンマッチ選抜 in a-cho
1/8 13:00 KOF98 大会 Project D.N.A.日韓戦 代表者決定戦
1/11 19:00 GGXX ΛC 第113回 関西ランバト ◆参加費100円
1/13 17:00 SF III 3rd 第19回 関西ランバト
1/14 15:00 SF ZERO3 第69回 関西ランバト
1/21 12:00 MBAC Ver.B 2on2 大会 ◆参加費100円。同キャラクター禁止
1/25 19:00 GGXX ΛC 第114回 関西ランバト ◆参加費100円

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

1/5 17:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
1/7 17:00 湾岸ミッドナイト2 大会
1/12 17:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
1/14 17:00 バトルギア4 大会
1/19 17:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
1/21 17:00 頭文字D Ver.3 大会
1/26 17:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
毎週土曜 25:00 WCCF 大会

※詳細は店内POP参照

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

1/7 17:00 VF5 Ver.A 格闘新世紀 大会 ◆参加費100円。受付10:00～16:00
1/9 19:00 頭文字D Ver.3 大会
1/14 15:00 アルカナハート 大会
1/16 19:00 KOF XI 大会
1/21 15:00 MBAC Ver.B 大会
1/23 19:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
1/28 15:00 GGXX ΛC 大会
1/30 19:00 鉄拳5 DR 大会

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

1/13 20:00 VF5 Ver.A 格闘新世紀 大会
1/20 19:00 鉄拳5 DR 大会

★ゲームプラザ OKA III
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

1/3 20:00 三国志大戦2 大会
1/10 20:00 ベースボールヒーローズ2 大会
1/17 20:00 三国志大戦2 大会
1/24 20:00 ベースボールヒーローズ2 大会
毎週土曜 21:00 WCCF 大会 ウルフ杯
毎週日曜 15:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/ibarakivip.html/

1/4 終日 北斗の拳 対戦会 ◆2クレジット
1/6 終日 KOF2002 対戦会 ◆2クレジット
1/7 15:00 MBAC Ver.B 大会
1/11 終日 MBAC 対戦会 ◆2クレジット
1/13 終日 月華の剣士2 対戦会 ◆2クレジット
1/14 15:00 カプエス2 大会
1/18 終日 SF III 3rd 対戦会 ◆2クレジット
1/20 18:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
1/20 終日 ヴァンパイアセイヴァー 対戦会 ◆2クレジット
1/21 15:00 GGXX ΛC 大会
1/21 終日 GGXX ΛC 対戦会 ◆2クレジット
1/25 終日 カプエス2 対戦会 ◆2クレジット
1/27 終日 KOF2002 対戦会 ◆2クレジット
1/28 終日 アルカナハート 大会

★ゲームプラザVIP 富田店
高槻市富田町16-23 ☎0726-93-8739
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/tondavip.html/

1/13 終日 SF III 3rd 対戦会 ◆2クレジット
1/20 終日 KOF2002 対戦会 ◆2クレジット
1/27 終日 鉄拳5 DR対戦会 ◆2クレジット

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

1/6 16:00 MBAC Ver.B 2on2 大会
1/7 16:00 第27回 TRF2 大会
1/13 16:00 GGXX ΛC 大会
1/13 19:00 SC III AE SCNランバト 第IV期 第7戦
1/14 16:00 アルカナハートランバト 第I期 第1戦
1/20 16:00 MBAC Ver.B 2on2 大会
1/21 16:00 第28回 TRF2 大会
1/27 16:00 GGXX ΛC 大会
1/27 19:00 SC III AE SCNランバト 第IV期 第8戦
1/28 16:00 アルカナハート ランバト 第I期 第2戦
毎週月曜 18:00～23:00 SC III AE 対戦会 ◆参加費500円

★チャレンジャー ABABA天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

1/7 17:00 GGXX ΛC 大会
1/14 17:00 MBAC Ver.B 大会
1/21 17:00 アルカナハート 大会
1/28 17:00 GGXX ΛC 2on2 大会 ◆参加費100円
毎週土曜 18:00 鉄拳5 DR 大会

★チャレンジャー ガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

毎週土曜 18:00 鉄拳5 DR 大会
毎週日曜 18:00 カウンターストライクNEO 大会

★チャレンジャー 関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

1/6 18:00 GGXX ΛC 大会
1/7 18:00 三国志大戦2 大会
1/13 18:00 アルカナハート 大会
1/14 18:00 VF5 Ver.A 大会
1/20 18:00 GGXX ΛC 大会
1/21 18:00 ガンダムSEED DESTINY 大会
1/27 18:00 アルカナハート 大会
1/28 18:00 MBAC Ver.B 大会

兵庫県

★クラブ セガ 姫路OS
姫路市駅前町254 姫路OSビルB1 ☎0792-22-6455
http://location.sega.jp/loc_web/cs_himeji_os.html/

1/13 11:00 第4回 姫路 三国志 大会 ◆参加費300円
1/19 19:00 VF5 Ver.A 公式大会 ◆参加費100円
1/27 11:00 頭文字D Ver.3 大会 姫路最速決定戦7 ◆参加費無料

★セガ 三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html/

1/7 12:00 三国志大戦2 兵庫県大会 決勝大会
1/6 19:00 バーチャロン OT5.66 大会
1/7 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第四期 侍魂 関西番付 [天ー第二期 第八幕]
1/13 15:00 ZOIDS∞EX+大会【第6次】
1/14 15:00 ガンダムSEED DESTINY 大会 [PHASE6] ◆参加費100円
1/14 16:00 VF5 Ver.A 公式大会 [FIGHT2] ◆参加費100円
1/21 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第四期 侍魂 関西番付 [天ー第二期 第九幕]
1/28 14:00 VF5 Ver.A 大会 格闘新世紀 店舗予選大会
毎週土曜 15:00 第6期 GGXX ΛC ◆参加費100円

Event Pick Up!

完全新作2D格闘『アルカナーハート』をチェック！

今月一番気になるタイトルといえば、やはり『アルカナーハート』だろう。早くもイベントの開催を予定している店舗が多数あるので、まとめてみたぞ。

都道府県	店舗名	開催日
北海道	G-Baoa g （ジーバオアグー）	1/27（土）
栃木県	ケアンズ	1/28（日）
千葉県	メッセ102 四街道	1/5（金）
		1/28（日）
	ラッキー バッティングドーム	1/27（土）
東京都	アミューズメントスペースUFO 八王子	1/14（日）
	大久保アルファステーション	1/21（日）
神奈川県	ゲームラボ アップル	1/14（日）
新潟県	ゲームセンター テクノポリス	1/21（日）
富山県	アミューズメント アズプレス	1/7（日）
京都府	下鴨ヒーロータウン	1/28（日）
	スーパーヒーロー 山科	1/21（日）

都道府県	店舗名	開催日
大阪府	エンジョイパラダイス	1/14（日）
	ゲームプラザVIP 茨木店	1/28（日）
	KO-HATSU（コーハツ）	1/14（日）
		1/28（日）
	チャレンジャー ABABA天神橋店	1/21（日）
	チャレンジャー 関大前店	1/13（土）
		1/27（土）
岡山県	ファンタジスタ	1/7（日）
広島県	プロバックス JOYサンモール店	1/7（日）
香川県	戦～ikusa～	1/27（土）
	マックスプラザ 善通寺	1/6（土）
		1/20（土）

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

1/6	19:00~24:00	バトルギア4 フリー走行イベント
1/7	15:00	頭文字D Ver.3 大会
1/13	19:00	ベースボールヒーローズ2 大会
1/14	15:00	MBAC Ver.B 大会
1/20	19:00	湾岸ミッドナイト2 大会
1/21	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
1/27	19:00	GGXX ΛC 大会
1/28	15:00	QMA Ⅲ 大会

和歌山県

★ピタゴラス MQ
和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
http://pita-mq.com/

1/6	19:00	MBAC Ver.B ランバト
1/7	19:00	三国志大戦2 大会
1/13	19:00	GGXX ΛC ランバト
1/14	18:30	QMA Ⅲ 2on2 大会
1/20	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
1/21	19:00	三国志大戦2 大会
1/26	19:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
1/27	19:00	GGXX ΛC 2on2 大会
1/28	18:30	QMA Ⅲ 大会

鳥取県

★スーパーヒーロー 倉吉
倉吉市見日町633

1/8	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
1/13	20:00	MBAC Ver.B 大会
1/14	19:00	ポップンミュージック14 大会
1/20	20:00	鉄拳5 DR 大会
1/21	19:00	GGXX ΛC 大会
1/27	20:00	VF5 Ver.A 大会
1/28	19:00	GuitarFreaksV3 大会

島根県

★セガ ワールド 松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html/

1/23	20:00	VF5 Ver.A 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

1/6	15:00	MBAC Ver.B 大会
	20:00	VF5 Ver.A 公式大会
1/7	15:00	アルカナハート 大会
1/13	20:00	VF5 Ver.A 格闘新世紀 店舗予選
1/14	15:00	GGXX ΛC 大会
1/20	19:00	鉄拳5 DR 大会
1/21	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎06-6317-0433

1/7	15:00	アルカナハート 大会
1/13	15:00	SF Ⅲ 3rd 大会
1/14	15:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
1/20	15:00	GGXX ΛC 3on3 大会
1/21	15:00	GGXX ΛC レディース大会
1/27	15:00	旋光の輪舞SP 大会 ◆ファビアンA3使用禁止 カートリッジ固定
1/28	15:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

山口県

★プールイン8
山口市周布町1-22 ☎083-921-2760
http://www.hamq.jp/i.cfm?i=fantacya/

1/7	14:00	第15回 GGXX ΛC 大会
1/8	14:00	第21章 MBAC Ver.B 大会
1/21	14:00	第22章 MBAC Ver.B 大会

香川県

★戦～ikusa～
高松市高松町字斉田2554-18 ☎087-843-2788

1/7	18:00	SC Ⅲ AE 大会
1/13	19:00	旋光の輪舞SP 大会
1/27	19:00	アルカナハート 大会

★マックスプラザ 善通寺
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

1/6	20:00	アルカナハート 大会
1/6	22:00	MJ3 大会
1/7	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
1/7	22:00	ドルアーガ オンライン 大会
1/13	20:00	MBAC Ver.B 大会
1/13	22:00	QMA Ⅲ 大会
1/14	20:00	ガンダム間・戦士 大会
1/14	22:00	Quest of D Ver.3.01 大会
1/20	20:00	アルカナハート 大会
1/20	22:00	MJ3 大会
1/21	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
1/21	22:00	ドルアーガ オンライン 大会
1/27	20:00	MBAC Ver.B 大会
1/27	22:00	QMA Ⅲ 大会
1/28	20:00	ガンダム間・戦士 2on2 大会
1/28	22:00	Quest of D Ver.3.01 大会
毎週水曜	20:00	GCB ランバト
毎週金曜	20:00	GGXX ΛC ランバト

愛媛県

★GAME ショコラ
松山市柳井町1-12-13
http://shokora.holy.jp/

1/14	15:00	第八回 MBAC Ver.B 大会
1/20	15:00	第二回 サイキックフォース2012 大会

★ハイテク セガ 新居浜
新居浜市徳常町6-8 ☎0897-37-5573
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html/

1/6	17:30	GGXX ΛC 店舗大会 ◆参加費100円
1/7	17:30	MBAC Ver.B 店舗大会 ◆参加費100円
1/8	17:30	三国志大戦2 店舗大会 ◆参加費300円
1/14	17:30	アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 店舗大会 ◆参加費100円

高知県

★セガ ワールド 南国店
南国市大そね甲2520-2 ☎088-864-2921
http://location.sega.jp/loc_web/sw_nangoku.html/

1/13	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

福岡県

★アミューズメントスペース OPA
北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

1/5	19:00	GGXX ΛC 大会
1/12	19:00	MBAC Ver.B 大会
1/19	19:00	GGXX ΛC 大会
1/26	20:00	VF5 Ver.A 大会
1/28	20:00	VF5 Ver.A 格闘新世紀予選 大会

★セイタイトー 長浜
福岡市中央区港1-2-6 長浜プラザ 2F ☎092-716-8588

1/7	10:30	QMA Ⅲ 大会 第23回 街のクイズ王決定戦FINAL ◆詳細は http://quiztown.seesaa.net/ まで
1/8	11:00	カードゲーム フリープレイ ◆参加費500円。詳細は http://avalonsgate.net/ まで
1/21	未定	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル18 ◆カード制限有 詳細は http://avalonsgate.net/ まで

長崎県

★セガ ワールド 大塔店
佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

1/13	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
1/20	14:00	VF5 Ver.A 大会
1/27	19:00	GGXX ΛC 大会
1/28	14:00	アヴァロンの鍵 弐 大会

沖縄県

★ハイテク セガ 北谷プラザ
中頭郡北谷町美浜3-6-7 ☎098-936-7904
http://location.sega.jp/loc_web/hs_chatanplaza.html/

12/10	20:00	VF5 Ver.A 公式大会 ◆参加費100円

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります（大体5日ごろです）。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今回優勝したチーム【JUMP軍団】。左からJUMP・海王、JUMP・2019、JUMP・T電器。

今月の強者たち

年末を控え、忙しさが増す11月。その中イベントはヒートアップ！　寒くなってくる季節とは裏腹に、熱い闘いを勝ち抜いた強者たちを今月もご紹介！

●スガイディノス 帯広(北海道)
◇MBAC 大会　11/11·17名
優勝:カツ丼(弓塚さつき)
2位:昼の月　3位:YU

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)
鉄拳5DR 3on3 大会　11/19·39名
優勝:ふクスのしもべ　SIN(リー)、ふクス(エディ)、某リオ氏(リリ)
2位:栃木3軍　ななしさん、なり、ますらお
◇第1回 VF5 Ver.A 3on3 大会　11/25·18名
優勝:ないわ　水戸晶(アキラ)、毒キノコ(ベネッサ)、N·M·C(カゲ)
2位:あおきスマイリーズ　ひらがなであおき、ルチャ·ポチットナ、RODEO
◇GGXX SLASH 大会　11/26·17名
優勝:大和(A.B.A.)
2位:いたる　3位:T-SOUL

●プレビジョイカム 石岡店(茨城県)
◇GGXX SLASH 大会　11/4·26名
優勝:PON（ポチョムキン）
2位:北トン　3位:きょちゅう
◇MBAC 2on2 大会　11/11·14名
優勝:あぽぅ（メカヒスイ)、クラウザー（ワラキアの夜）
2位:つっぱり、?A
◇GGXX SLASH ランダム 2on2 大会　5/20·28名
優勝:PON（ポチョムキン)、ピザせいろ(カイ)
2位:とーはと、フリック

●深川セントラルボウル(北海道)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　11/19·16名
優勝:夜露死苦仮面
2位:レナス　3位:コロン

●ケアンズ(栃木県)
◇MBAC 3on3 大会　11/4·33名
優勝:優勝したら明日saiさんとメシに行きます
ゼリー（有間都古)、コメ(赤主秋葉)、オレ(ネロ·カオス)
2位:Nさん捜索隊　三暗刻どらまさ、@NGEL、ギマ
3位:リーゼロッテと冴姫どっちにするよ?　かおる、れぅ、イディオ
同3位:エビ!　零、うっかり、DCT
◇MBAC ランバト参　11/5·26名
優勝:エンジェルララビィ（七夜志貴）
2位:ゼリー　3位:零
◇MBAC ランダム 2on2 大会　11/11·16名
優勝:こめ(赤主秋葉)、パッション(翡翠)
2位:ゼリー、ken
3位:零、@NGEL　同3位:江東のどら、イディオ@MBS勢
◇MBAC ランバト死　11/12·30名
優勝:歩巳(遠野秋葉)
2位:てる　3位:イディオ
◇MBAC 2on2 大会　11/18·30名
優勝:マジアカとテイルズが手を組みました。
エンジェル(七夜志貴)、舞人(吸血鬼シオン)
2位:たいやき下さい。／セロ、オクレ
3位:パイポ　TY、パッション
同3位:マジアカに新キャラが追加されました。　ぬこ、零
◇MBAC ランバト伍　11/19·24名
優勝:かおる(暴走アルクェイド)
2位:ゼリー　3位:零
◇MBAC 5on5 大会 帝武戦2nd　11/25·50名
優勝:ぐれーときゃっとすぴりっと
ぬこ(レン)、パッション(翡翠)、オヤシロ(ヒスコハ)、ぬくぬく(ヒスコハ)、TY（志貴）
2位:VOLTS　葵、龍、どらまさ、メイコウフェイ
3位:宇都宮エンジェる〜ん　ゼリー、かおる、れぅ、Comet、@NGELラビィ

●ルパン122（群馬県）
◇MBAC 大会　11/5·16名
優勝:K（アルクェイド）
2位:ショウ　3位:タカくん
◇GGXX SLASH 大会　11/5·16名
優勝:夕霧(ミリア)
2位:赤ゲッパレ咆哮　3位:しゅうき
◇モンスターゲート 大会　11/26·24名
優勝:タモリ(ギャンブラー)
2位:フィー　3位:レンディル

●クラブ セガ 所沢(埼玉県)
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2大会　11/26·14名
優勝:少佐(シグー)、大佐(プロヴィデンスガンダム)
2位:さいたま、メガネ乙　3位:ゼータプラス、ザフト兵C

●埼玉POPY（埼玉県）
◇VF5 Ver.A 3on3 大会 第4回天下一バーム杯　11/3·16名
優勝:まこと(カゲ)
2位:まるひこ
◇SCⅢ AE 第6回SCNランバト　11/5·18名
優勝:みその(セルバンテス)
2位:福田
◇鉄拳5 DR 3on3 大会 第30回プレ軍総杯　11/11·33名
優勝:ロジャー Jr-S
りゅーK（ロジャー Jr.)、ハマハー（ロジャー Jr.)、グロ(ロジャー Jr.)
2位:ベガヲ　ベガヲ、コンドヲ、ノブヲ
◇GGXX SLASH 店舗合同ランバト 第5回 G3　11/12·43名
優勝:まちゃぼー（カイ）
2位:りゅう
◇VF5 Ver.A 3on3 大会 第5回天下一バーム杯　11/18·33名
優勝:渋川組　渋川流(アオイ)、魔ンブク(ラウ)、よろしこ(ジャッキー)
2位:D　上福アキラ、エンマ、DAI@和氏
◇SFⅢ 3rd 3on3 大会 第12回P-CUP　11/19·30名
優勝:KRD　ジョージア(ケン)、たかゆき(チュンリー)、輝之助(アレックス)
2位:まぐさん俺の名前覚えましたか?（森です）
森BADGAY、たおう、みちるちん
◇鉄拳5 DR 3on3 大会 第31回プレ軍総杯　11/25·30名
優勝:チーム?　?うぱ?（エディ)、?フージン?（ジャック)、?クリたん?（エディ）
2位:タケさん　ケ○ッグ、しょうぞ、軍総さん

◇GGXX SLASH 店舗合同ランバト 第5回 G3　11/25·30名
優勝:チャイナ(スレイヤー)
2位:M也

●HAP'1 ゲームチッタ(埼玉県)
◇ヴァンパイアセイヴァー 大会　11/26·12名
優勝:コショー（バレッタ)
2位:オオハシ　3位:王露

●アミューズメントエース 津田沼(千葉県)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　11/19·24名
優勝:ARK
2位:ソフィア　3位:ウィオス

●メッセ102 四街道(千葉県)
◇SFⅢ 3rd 大会　11/5·17名
優勝:マツケン(ケン)
2位:OJA　3位:アロハ
◇SFⅢ 3rd ランダム 2on2 大会　11/5·16名
優勝:OJA（ユン)、アロハ(オロ)
2位:チャーハン、まぐ
◇GGXX SLASH 大会11/24·24名
優勝:偽バチ☆KOF勢なんですがwww(テスタメント)
2位:zavel　3位:おちゃ

●アミューズメントスペースUFO 八王子(東京都)
◇SF ZERO3 大会　11/4·14名
優勝:S（さくら)
2位:ムカイ　3位:ヴェハサス
◇SFⅢ 3rd 大会　11/11·24名
優勝:アイク(ダッドリー)
2位:ツボ　3位:なったか
◇MBAC 大会　11/18·24名
優勝:セクロース2号(メカヒスイ)
2位:アオヤギ　3位:ちんきょ 2号
◇MBAC ランダム2on2 大会　11/18·18名
優勝:アミロース(ネロ·カオス)、うみんちゅ（蒼崎青子)
2位:みち、七神　3位:MIHA、アオヤギ

●大久保アルファステーション(東京都)
◇ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会　11/5·44名
優勝:Q様!!　キュー（プロビデンス)、エイジ(デュエル)、ネジ(カラミティ)、エイジ2（ソードインパルス)
2位:ヤルタマン　司、司Ⅱ、YAHA、YAHAⅡ
3位:二木ゴルフヒゲ、牛、チョコ、パン
◇MBAC 大会　11/12·15名
優勝:高(七夜志貴)
2位:ザ·ギャンブラー　3位:TAM
◇餓狼MOW ランバト　11/19·19名
優勝:ユーキ(牙刀)
2位:わた　3位:コバ
◇マーヴルvs.カプコン2 2on2 大会　11/19·13名
優勝:1人プレイ自称(センチネル、ストーム、ケーブル)
2位:EOE団　涼宮マルク、こへ
3位:だうに全て、お任せッ　だう、PTD
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　11/26·10名
優勝:脱衣の波動に目覚めた旦那様(蒼月)
2位:サボ　3位:くたばりかけ

●ゲーム ニュートン(東京都)
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　12/3·16名
優勝:ハヤテ(ノワール)、シンゴ(ランチャー)
2位:ヒロ、渋谷

●ゲームラボ アップル(神奈川県)
◇WCCF 大会 アップルカップ　11/11·16名
優勝:ポッキー監督
2位:マンチェ監督　3位:ヒロ監督
◇WCCF 大会 アップルカップ　11/11·16名
優勝:エムケー監督
2位:ゴリ監督　3位:ヤスモト監督
◇アヴァロンの鍵 弐 定例競技会　11/25·16名
優勝:和音
2位:カルム　3位:ソフィア
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　11/26·14名
優勝:ヌルポ
2位:WHAT（コリッキー）　3位:A

●エリナ(新潟県)
◇第29回 VF5 Ver.A エリナ杯　11/4·32名
優勝者 深見サラ(サラ)
2位:ヒロ　3位:兎

●ゲームセンター テクノポリス(新潟県)
◇第5回 ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会　11/5·20名
優勝:?／マユラ、ラー
2位:アフロになさーい　ウイレム、クオーツ
3位:メルブラセンコロケツイヤー　サボテンミキサー、ノ
◇VF5 Ver.A 大会　11/18·14名
優勝:覚首☆鉄拳ミンチ
2位:RNG-Lv21
◇第5回 MBAC ランバト　11/19·17名
優勝:カネコ
2位:TTK　3位ABD

●アミューズメント アズプレス（富山県）
◇鉄拳5 DR ランバト　11/3·18名
優勝:ふぅ（ニーナ)
2位:マスター富山　3位:SAL
◇RB餓狼伝説2 3on3 大会 ペプシブルーバトル　11/4·21名
優勝:JUMP連合
JUMP·海王(フランコ)、JUMP·2019（崇雷)、JUMP·T電器(ホンフゥ)
2位:マジンカイザーボンバー／アンク、ブリートカガ、じゃり
◇鉄拳5 DR 2on2 大会　11/18·12名
優勝:三島わかってない二人　涅槃(平八)、SAL（デビル仁)
2位:clup「Å」　プレジ、如月
3位:ビームの文句は俺に言え　鳩ビーム、Kid

◇鉄拳5 DR ハリソン杯　11/24·22名
優勝:かくるるチーム
かくるる(アーマーキング)、ピストル(スティーブ)、プレジ(エディ)、涅槃(平八)、青桜(スティーブ)、江田島(レイヴン)、さばと(一八)、ぐんて(ドラグノフ)、ジョーカー(ブルース)、むにゃ(ニーナ)、ハリソン(パンダ)
◇北斗の拳 大会　11/25·16名
優勝:G.X（ラオウ）
2位:Y　3位:KEM

●ジョイランド 江守店(福井県)
◇ポップンミュージック14 大会　11/5·14名
優勝:ぽん
2位:らぶ　3位:えーすくん
◇QMAⅢ 大会　11/18·14名
優勝:ゲシュたると
2位:ズベズダ　3位:どれみっち
◇三国志大戦2 大会　11/24·16名
優勝:にゃんた
2位:劉備　3位:コモン大切に

●ビッグジョイ 鈴鹿(三重県)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　11/19·13名
優勝:スパイク
2位:アマテラス　3位:ぉ師匠

●ネオアミューズメントスペース a-cho(京都府)
◇カプエス2 2on2 大会　11/11·46名
優勝:そのバンピーはCAB　D44、CAB
2位:ローソン／KOK、ライ
◇北斗の拳 2on2 大会　11/12·40名
優勝:ホント何でもいいんだけど　ハセ(レイ)、飛翔兎(レイ)
2位:弱トキ　ピエ、KOK
◇SFⅢ 3rd 第17回 関西ランバト　11/18·24名
優勝:梅園(春麗)
2位:シロいたち　3位:アフロ
◇SF ZERO3 第67回 関西ランバト　11/19·26名
優勝:マジカル(さくら)
2位:ナイキ　3位:鬼スラ
◇三国志大戦2 3on3 大会　11/19·30名
優勝:丘と元　NAO、SR出、夜
2位:テイちゃん再び!　テイ、マスラ、断金命
◇GGXX SLASH 第111回 関西ランバト　11/23·82名
優勝:N男(ヴェノム)
2位:カイジ　3位　R.F

●KO-HATSU（コーハツ)(大阪府)
◇SCⅢ AE SCNランバト 第Ⅳ期 第3戦　11/18·18名
優勝:生ロー（ザサラメール)
2位:西井　3位:さるすべP

●チャレンジャー 関大前店(大阪府)
◇三国志大戦2 大会　11/5·16名
優勝:キケンな親父サブ
2位:マッピー
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　11/12·16名
優勝:グーフィー（Fインパルス、ストライクルージュ)
2位:パンプキンシザース　3位:LSがいたら僕はもう…!!
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　11/26·20名
優勝:ネーブルハウス(イージス、ガイア)
2位:オレンジハウス　3位:大和ハウス

●ハイテクランド セガ アピオン(大阪府)
◇ガンダムSEED DESTINY 全国大会「Premium Dogfight Ⅱ」店舗予選　11/12·64名
優勝:みかんのおうち(プロヴィデンス、ラゴゥ)
2位:牛ふぁ&ハセヲ

●セガ 三宮サンクス(兵庫県)
◇三国志大戦2 [SANXCUP2] デッキシャッフル大会　11/3·16名
優勝:シン
2位:百花繚乱　3位:三国無双
◇GGXX #RELOAD大会　11/4·19名
優勝:あっつん(イノ)
2位:タツオ　3位:蝿
◇バーチャロン OT5.66 大会11/4·19名
優勝:RPO（スペシネフ)
2位:やすまる　3位:東海ホーネットwithアトラク=ナクア
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第四期 侍魂 関西番付[天下一 剣各伝 第四幕]　11/5·25名
優勝:やまちゃん(和狆)
2位:コウ　3位:しわき
◇第5期 GGXX SLASH ランバト【SLASH DUEL47】　11/11·25名
優勝:ヲシゲ(ミリア)
2位:CPO　3位:あっつん
◇ガンダムSEED DESTINY バンプレストCUP 店舗予選大会11/12·54名
優勝:池ぶくろうマ(プロヴィデンス)、ビ(デュエル)
2位:パリ部部長、Ag　3位:リーダーアスラン、クロト
◇GGXX SLASH 3on3 大会　11/18·165名
優勝:どこから見ても中年少年(テスタメント)、ルゥ（ブリジット)、マーシー（梅喧）
2位:ツブニクミンつぶ、肉球、MINT
3位:三島家ヲンゲ@鉄拳王、綾@風神、カツオ@三段
同3位:夢のコラボP·C、RF、ススム
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第四期 侍魂 関西番付[天下一 剣各伝 第五幕]　11/19·24名
優勝:ツバキ(いろは)
2位:ゴロー　3位:ワジールレイピア
◇第5期 GGXX SLASH ランバト[SLASH DUEL48]　11/25·24名
優勝:ヲシゲ(ミリア)
2位:あっつん　3位:さんま

●ピタゴラス MQ（和歌山県）
◇MBAC Ver.B ランバト　11/4·25名
優勝:ゆず婦らしい(志貴)
2位:フレグランス·ド·フラワー相手は死ぬ
◇ガンダムSEEDデスティニー 2on2　11/18·18名
優勝:なぜ自由を使うのか?そこに自由があるからだ!　ユーバー（自由)、フハハ(ストバズ)
2位:本店で昨日負けた者

◇三国志大戦2 ガチ大会　11/19·17名
優勝:新SRくれ
2位:竜吉公主
◇MBAC Ver.B 2on2　11/24·33名
優勝:いや、わかってるんやけど……
ラムラムfish（ワラキア)、それオカジーよ(赤主秋葉)
2位:桃色女子高生ワロース
◇GGXX SLASH 2on2　11/25·20名
優勝:有ZR（スレイヤー)、マルボロ(闇慈)
2位:メルブラ勢
◇QMAⅢ ガチ大会　11/26·16名
優勝:かとり〜ぬ
2位:KOH

●セガ ワールド 松江(島根県)
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　11/25·24名
優勝:ちゃいまんでんがなチーム
2位:チョイチーム　3位:ぢぇっとすとりぃむチーム
◇三国志大戦2 ランダム2on2 大会　11/26·22名
優勝:ブラック&ミスターザコチーム
2位:茶魔連合&天照チーム
3位:真·モダン&YNチーム　同3位:源次丸>チーム

●ファンタジスタ(岡山県)
◇MBAC 大会　11/4·24名
優勝:ゲマ(軋間紅摩)
2位:黒鳥　3位:894
◇GGXX SLASH 大会　11/5·21名
優勝:どいくん(ソル)
2位:さん　3位:オサダ
◇SFⅢ 3rd 大会　11/18·12名
優勝:ムナカタ(オロ)
2位:ユウ　3位:ハナビ
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　11/26·16名
優勝:ウエノ／ラレ(イージス)、白星(フォビ)
2位:ウエノ3　3位:ウエノ2

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)
◇SFⅢ 3rd 大会　11/5·13名
優勝:ワタR（ヤン)
2位:CASA　3位:モリサワ
◇旋光の輪舞SP 大会　11/11·15名
優勝:CHK（ファビアンA)
2位:大草靖実　3位:まふ姉かわいいよ
◇GGXX SLASH 3on3 大会　11/12·48名
優勝:スーパーロングニット
POM（ポチョムキン)、なげ(闇慈)、どいくん(ソル)
2位:また、ハンマーっすかwww　9B、ハウ、静
3位:原ヘッドコーチ／ハソ、箍頭、ぬこ
◇北斗の拳 大会　11/18·15名
優勝:ハバネロ(ラオウ)
2位:ライン長　3位:コクーン
◇MBAC 2on2 大会　11/19·28名
優勝:みんなTWやろうぜ!
憐憫のR（メカヒスイ)、ドゥルネンサのもちゃ（遠野志貴)
2位:ラワソアフター／チャーソン、なるお
3位:このみボコるわ!!　舞が巨乳ってマジ?、水月魅音
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　11/26·17名
優勝:チゲ犬　アォ犬(フリーダム)、チャゲ(ムラサメ)
2位:最強ペア@神　赤軍(電波)、U君@今はガチ
3位:FREE　月夜、ゲッチュ

●戦〜ikusa〜(香川県)
◇QMAⅢ 店内大会 賢者の部　11/4·19名
優勝:エリなんとか
2位:たきゃお　3位:NT
◇QMAⅢ 店内大会 一般の部　11/4·19名
優勝:大輔
2位:せいりゅう　3位:キリシマ
◇VF5 Ver.A 公式大会　11/23·41名
優勝:大魔王様!（ラウ)
2位:☆ユズ☆　3位:ロロ　同3位:剣山

●セイタイトー 長浜(福岡県)
◇GGXX SLASH 大会　11/10·24名
優勝:モータル(ポチョムキン)
2位:ジュリ天　3位:キャルティ
◇VF5 Ver.A 大会　11/24·32名
優勝:キャラメルコーンがキ
2位:フルスイング

●セイタイトー 長浜(福岡県)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　11/19·24名
優勝:ヤグチ
2位:烏天狗　3位:Bridget

●セガ ワールド 大塔店(長崎県)
◇MBAC ランバト　11/18·16名
優勝:ネコ·カオス
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　11/26·16名
優勝:スタジオジブリ／ヒノムラ、しょうた

●ハイテク セガ 北谷プラザ(沖縄県)
◇第2回 HYHPER SFⅡ ~アニバーサリーエディション~　11/18·14名
優勝:アメガイル(ガイル)
2位:ムゲン

使って遊べる!! アルカディアクーポン

今年の冬休みは新作が続々登場するぞ！ クーポンを使うには持ってこいだ！ 2007年もクーポンで遊びに行こう！

マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 今月の新規加盟店舗はありません。

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-3265-7340　■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2873
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店（フウキグループ）	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ビットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市 下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1 1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店（※1）	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店（※1）	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店（※1）	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店（※1）	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1～4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS（ムトス）イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ヶ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
	ゲームラボアップル	大和市大和南2-2-3	☎046-261-7642
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ一38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店Find Out! Vol.45

岩手県 パロ盛岡店

店舗情報

住　所：盛岡市上堂4-13-14
電話番号：019-643-2873
営業時間：10:00～24:00
URL：http://www.fun-field.com/shop/shop.cgi?no=24

対応ゲーム

ビデオ　メダル

※『ハーフライフ2』もOKです！　メダルは50枚です。

スタッフより

『ハーフライフ2』大人気稼働中！『バーチャファイター 5』は県内トップ!?　ビデオゲーム全台、クーポンOKです。

Access

盛岡駅より車で10分。上堂交差点すぐ。

和歌山県 アミュージアム和歌山店

店舗情報

住　所：和歌山市小雑賀613-1
電話番号：075-431-2280
営業時間：10:00～24:00
URL：http://www.amuseum.jp/tenpo/kinki/wakayama.html

対応ゲーム

ビデオ

※ビデオゲーム、音楽ゲーム、ドライブゲームなどで1～2クレジットサービスします。

スタッフより

『ストⅢ3rd』の対戦&レトロゲームなら当店へ！　週末の盛り上がりをクーポン利用で体感しよう！

Access

和歌山バス「南小雑賀」停留所より徒歩1分。紳士服はるやまの斜め向かいです。

コピーすると使用できなくなります　**アルカディアクーポン**

アルカディア→ゲームセンター

12月27日から　19-1.29まで

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

都道府県	店名	住所	電話
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市平生町20	☎0598-26-7055
	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F~3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティリノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
	アミュージアム和歌山店	和歌山市小雑賀613-1	☎073-431-2280
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	戦(いくさ)	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-12-13	☎090-4339-1593
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F	☎ 092-724-5971
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2006年11月19日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top Score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
アフターバーナークライマックス		2,014,900	HYAKU-さめじま会長（TTJ）	個人申請 ROUND1 梅田店（大阪）
仁義ストーム THE ARCADE		1'57"10	クソゲー大好き NAVY	個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）
THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘！暗黒武術会～		3'15"51	NAVY	大久保アルファステーション（東京）
トリガーハートエグゼリカ	エグゼリカ	631,308,122	れっさ～	トライアミューズメントタワー（東京）
	クルエルティア	636,776,621		
バーチャファイター 5 VERSION A	スコア	3,450,200	BlackStrong Machine	個人申請 ゲームラボアップル（静岡）
	タイム	2 18"22	初クリア 2'18"22	GAME'S MILK（京都）
パワースマッシュ 3	トーナメント	12,264,400	450	ピタゴラスMQ（和歌山）
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II	シングル	738,670	琥珀	プレイシティ 中央町店（鹿児島）
	チーム	1,175,030	ヒビキ K助	ゲーム BOX.Q2（愛知）
旋光の輪舞SP	カレル・ヴェルフェル	43,216,560	ルイズ様の犬2号@さべ	グッデイ21（東京）
	ファビアン・ザ・ファストマン	44,880,870	F.Kは何の略？	サブカルチュア（福岡）
	ペク・チャンポ	52,297,870	YUKI@ 全一ならDピース	個人申請 エンゼルランド佐古店（徳島）
メタルスラッグ6	クラーク	86,862,610	☆Y.H☆	AMUSEMENT LAND Kentagon（東京）
	エリ	27,837,230		
	ラルフ	22,060,160	PPP	個人申請 ゴールド銀閣寺店（京都）
	ターマ	27,456,830	MAGくん	個人申請 セガ ワールド静岡（静岡）
ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～	EXTEND MODE	23,496,290	なかなかや	個人申請 セガ ワールド日和田店
	シャスタ	18,623,900	DGN	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
雷電III	1Pプレイ	18,945,430	1027分＝途中経過十日間の奇跡KAS	個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店（福井）
キン肉マン マッスルグランプリ	タイム	3'06	APACCHI	個人申請 THE3RDPLANET OZ浜松店（静岡）
エスプガルーダ II	アゲハ	948,699,483	師匠のおかげです。mYU	個人申請 プラボ南松本店（長野）
	タテハ	936,383,965	Clover-TAC	個人申請 ゲームスタジオキューブ高円寺店（東京）
TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	WORLD-EASY	1,345	BOS.U	グッデイ21（東京）
	WORLD-MASTER	5'19"66	A.S 10秒は切りたいです。	デイトナIII（埼玉）
お手並み拝見FINAL	ZOO KEEPER	1,245,300	ERO@お手並み拝見FINAL入荷記念	グッデイ21（東京）
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプB	446,903,123	もっちーまだ～？	個人申請 キャンディウエスタン石橋店（大阪）
	裏2周目 タイプA	492,863,143	SPS@1周2.6億はあたりまえの時代に	個人申請 サーカスサーカスライオン店（香川）
ザ・ランブルフィッシュ 2	オービル	1,095,880	KFI-FUJ	GAME'S MILK（京都）
	グリード	978,730		
	ベアトリス	1,258,650		

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	アルクェイド	7,022,400	えびせん来店記念。KOLルゥ	Game in えびせん（東京）
	シエル	6,208,400	ごんごん教 えびせん監査部	
	メカヒスイ	3,870,000	ごんごん教 メディア事業部	
	ワラキアの夜	3,748,100	ごんごん教 えびせん評議委員会	
	遠野 志貴	5,525,600	ごんごん教 えびせん会計管理課	
	遠野 秋葉	4,910,600	ごんごん教 宇宙人筆頭	
	赤主 秋葉	4,859,500	ごんごん教 スペース開発事業部	
	猫アルク	4,632,800	ごんごん教 甲殻類飼育係	
	有間都古	5,045,400	ごんごん教 インターネット事業部	
	弓塚 さつき	5,778,900	ごんごん教？ 俺も？ ミルみで	
	蒼崎 青子	3,898,900	cvが三石さんだからヤッた……まいん	
	琥珀	4,654,600	けど、やっぱ円盤は買わないよ	
	翡翠＆琥珀	4,483,600	次回『対決！カリスマはライバる～ん』	
	シオン	3,612,700	T.BかS.O.D㊔かKOLかカリスマ～	デイトナIII（埼玉）
	ネロ・カオス	4,417,500	熱帯魚の全一獲ります S.O.D㊔	
	暴走アルクェイド	5,343,100	もりそば（沖縄）は、本物のT.Bです。	
ギルティギア イグゼクス	ザッパ	15,945,200	精神がもちません。G.M.C.DUO	モンキーハウス本館（福岡）
	ディズィー	20,198,600	ゴミ カス 寸止め G.M.C.DUO	
ストリートファイター EX2	ザンギエフ	3,237,100	ごんごん教 SSC-VAP	Game in えびせん（東京）
バトルガレッガ	フライング バロン	15,014,710	目標1580万㊤	個人申請 新宿ゲーセンミカド（東京）
ストリートファイター ZERO3	ザンギエフ	6,531,500	シャロン	Game in えびせん（東京）
	ナッシュ	6,844,400	レオン	
D&D® タワーオブドゥーム	ファイター	1,165,237	新太郎	個人申請 新宿ゲーセンミカド（東京）
ストームブレード		6,391,560	戦国人	個人申請 ゲームセンタードリーム（宮城）
セクシーパロディウス	ミカエル	7,080,600	ALZ-H.M	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
ストライカーズ 1945	ライトニング	2,350,400	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
プリクラ大作戦	グレイ	50,723,700	LKR	Game in えびせん（東京）
龍虎の拳 2	キング	4,368,870	もうカンベン D.I	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
	ジョン・クローリー	4,065,230	ガッツとヤワラで ジャイアンツ哀 闘将前園	
	ユリ・サカザキ	3,577,227	D.I	

講　評

『アフターバーナークライマックス』は、コンボつなぎとどれだけ敵を撃墜できるかの勝負。さらに発生するミッションをすべて成功させるとシークレットステージの14、15面が出現するため、これを出現させるのは必須の模様。また、ミスをするとランクが下がって敵の出現数が減るため、基本的にノーミスが要求されるようです。

『仁義ストーム The Arcade』はいきなりの2分切り。使用キャラは荒志で⇨⇩⬁Ⓟ～⇨⇩⬁ⓅⓀ～⬁K、さらに起き上がりにも同じ⇨⇩⬁P～⇨⇩⬁ⓅⓀ～⬁Ⓚというパターンで1ラウンドあたり5～6秒ほどでクリアしています。

『キン肉マンマッスルグランプリ』は久しぶりの更新。(⇨⇦打～⇨⇨投)×3→⇦⬁⇩⬁⇨投で1ラウンド目を取り、チャージして2ランウンド目は最初の⇨⇦打～⇨⇨投を一回減らして同様のパターンを実行。完全にパターンにはまっているので末尾の更新くらいしか見込めないか？

『旋光の論舞 SP』はトップが各地に分かれた結果になりました。【ペク・チャンポ】はFINALステージでアーマー7割、タイム61カウントを残したというすばらしい内容です。

『ケツイ 絆地獄たち』は(太)(菱)氏を70万点差で押さえSPS氏がトップ奪取。1周2.6億点で2-4ボスで1ミス、2-5道中で2ミスの残4クリアという内容。1周目では小型機から空ロックを取れる場所を増やすなど、稼ぎの小ネタが増えてきているとのこと。5億点突破も時間の問題のようですが、(太)(菱)氏も黙っていないでしょう。それともSPS氏がこのままトップの座を守るのか？

古いところでは戦国人氏による『ストライカーズ1945』【ライトニング】の235万点超えという快挙に注目2周目でボムボーナス1万点×2、2-4が列車面。2-5終了時197.9万点で2周目全体の点数効率は自己ベストとのこと。稼動当初は最弱といわれていた【ライトニング】が最高得点機体になるとは……。

HIGH SCORE CLOSE UP !

虫姫さまふたり

琥珀アイテム回収で倍率アップだ！

琥珀アイテムを回収し、倍率カウンタを上昇させることがスコア稼ぎの要。両モード共通で出現直後の琥珀アイテムを接近してすぐに回収すると倍率カウンタの上昇率が2倍になるため、敵機に接近して倒すパターン作りが必要。

オリジナルは倍率カウンタの数値の末尾が0～499まではショットで、500～999まではレーザーで敵を倒すと琥珀アイテムの出現数が多いというシステムが、パターン作りの複雑さに拍車をかけている。マニアックモードは敵弾が画面上に多い状態でレーザーで敵を破壊し、いかに多くの青琥珀を出現させられるかがキモで、敵の残し方や敵弾の誘導、そして弾を消すタイミングが決め手となる。なお、オリジナル、マニアックともに残機ボーナスは1機につき1000万点。両モードともラスボスが大きな障害になるが、今回上位のプレイヤー陣はノーミスに成功。特にマニアックでのノーミスクリア達成者はトップの2名のみ。ずば抜けた点効率に加えて、残機まで残しているとは素晴らしいというしかない。

各部門のトッププレイヤー4名が前評判をはるかに上回るスキルの高さを見せ付けた結果になったが、残念ながら『虫姫さまふたりVer1.5』がリリースされるため、本バージョンは12月17日を最後に集計を打ち切ることになった。既に稼働を始めた『Ver1.5』の初回締め切りは来年1月17日。彼らがどのくらい『Ver1.5』を仕上げてくるのか見物だ。

オリジナル・レコ

順位	スコア	名前	店舗
1位	208,071,133	ISO氏感謝！ ごんごん教 えび	Game in えびせん(東京)
2位	144,379,422	SS	GAME 41 (北海道)
3位	115,273,806	M	ゲームラボアップル(静岡)

オリジナル・パルム

順位	スコア	名前	店舗
1位	207,607,031	(印)顧問@クロネコD.S	マットマウスパートII(神奈川)
2位	181,222,555	E.H-RLF	ゲームラボアップル(静岡)
3位	176,824,157	KA	個人申請 プレイランドパルス(神奈川)

マニアック・レコ

順位	スコア	名前	店舗
1位	381,076,267	Clover-TAC	Game in えびせん(東京)
2位	325,633,045	ダメK.K バラモ～ン!!	グッデイ21 (東京)
3位	170,312,992	飯プロの味覚を考える会NKS会長	個人申請 ユーファクトリーイン安城店(愛知)

マニアック・パルム

順位	スコア	名前	店舗
1位	369,678,800	矢永	Game in えびせん(東京)
2位	289,032,401	●ヽ(ﾟ∀ﾟ)ノ● ウンコイタダキマース	ゲームラボアップル(静岡)
3位	269,668,846	青色一号(ポーション強化)	個人申請 南越谷プレイスポットビッグワン(埼玉)

ハイスコア集計店一覧

ただ遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ!

GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
フリーウェイ八戸店		
八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
ハイテク セガ 盛岡	http://location.sega.jp/loc_web/hs_morioka.html	
盛岡市大通2-6-11	【営】11:00～24:00（日・祝は10:00～24:00）	☎019-623-2562
ゲームセンタードリーム		
仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
デイトナⅢ		
川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	
川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	
市川市相之川4 6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
西千葉スターダスト		
千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F	【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
グッデイ21		
江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
プレイシティキャロット巣鴨店		
豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
ゲームスタジオキューブ		
板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
イミグランデ 相模原店		
相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
ゲームラボアップル	http://www.on-wave.co.jp/apple/	
大和市大和南2-2-3	【営】10:00～24:00	☎046-262-2838
ロングラン万代		
新潟市万代1-1-26	【営】10:00～24:00	☎025-245-0202
ゲームブルース		
大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
ゲームランド おにごっこ	http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=sushirow	
松阪市平生町20	【営】13:00～23:00	☎0598-26-7055
GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	
京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
チャレンジャー ABABA天神橋店		
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
アミューズメントスタジアム豊中		
豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
えの木		
高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
サブカルチュア		
筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
SPOLA九品寺		
熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
プレイシティ中央町店		
鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252 8884
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】24時間営業	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●GAME 41（北海道）
『虫姫さまふたり』（オリジナル・レコ）144,379,422/SS/ALL、『虫姫さまふたり』（オリジナル・パルム）126,717,625/SS/ALL、タイガーヘリ/9,999,990/み○じま社長

●トライアミューズメントタワー（東京都）
今回をもって「ハイスコア集計店」をやめさせていただきます。長い間、ありがとうございました。個人申請は引き続き受け付けております。

●大久保アルファステーション（東京都）
4階、5階のゲームフロアのオープンに伴い、B1フロアのシューティングゲームのコーナーを拡張しました! 新旧合わせて、25タイトルのシューティングゲームが50円で稼働中です。

●Game in えびせん（東京都）
『虫姫さまふたり』2台稼働中! ビデオ撮りもできます。もちろん1プレイ50円。盛り上がっております!

●マットマウスパートⅡ（神奈川県）
『虫姫さまふたり』好評稼働中です。スコアラーさんにはつらいゲームだと思いますが、まったりと頑張ってもらいたいです(笑)。

●ゲームラボアップル（神奈川県）
『虫姫さまふたり』絶好調ですね～。スタッフE君も連日、休憩時間中にひたすらプレイしていますが……マネーは大丈夫?（マネーにはマナーを）

●ロングラン万代（新潟県）
もう今年も終わっちゃいますよ……。来年は私も30歳、もっと大人のオーラを出したいところです……。さて、『アルカナハート』、『GGXX ΛCORE』、『MBAC Ver.B』が大人気稼働中のハズ!!

●ゲームブルース（岐阜県）
今年の冬は早めにスタッドレスタイヤに換えようと思っています。去年も一昨年も雪道で怖い目に遭っているのです。冬だけ電車通勤を許してくれんかなぁ。

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
旧型のXAV-2Sが欲しいです。不足してます。今売ってるやつは使えやしません。ビデオ撮りも大変なんです……。

●ハイテク セガ 豊田（愛知県）
レトロゲーム常設20台以上!! 入れ替えなどのご要望は当店コミュニケーションノートまでどうぞ。

●ピタゴラスMQ（和歌山県）
も～い～くつ寝～る～と～♪2007年ですよ! MQは年明け早々怒とうの入荷ラッシュ! 頭脳のアレやクイズのアレ! 『ⅡDX』のアレに対戦格闘のアレ! と余すところ無く入荷します! 2007年もよろしく!

●えの木（高知県）
『麻雀格闘倶楽部』と『MJ』に傾ける情熱をスコアに傾けると、ものっっっっすごいスコアが出る……とは限らんって、田舎のおばあちゃんが言うてました。

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
いよいよ、今年も残りわずかになりました。12月は新作ラッシュで『GGXX ΛCORE』、『MBAC Ver.B』、『アルカナハート』を入荷し、さらにはKONAMIの新作『クルクルラボ』も入荷しました。遊びに来てくださいね。

●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
毎週日曜に何らかのゲームイベントをやってます! 『ギターV3』、『ドラムV3』、『ストⅢ3rd』、『KOF』が加熱! マニアックな懐ゲーも増量中! フィギュア関係も拡大中!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ゲームセンタードリーム

■宮城県仙台市青葉区中央2-1-17
■TEL:022-224-1046
■営業時間:9:30～21:50

昨年は多数のご来店ありがとうございました。2007年もよろしくお願いいたします。新作は『アルカナハート』が絶賛稼働予定でございます。ハイスコアの申請も随時受け付けておりますので、どうぞお気軽に申し付けください。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは○店舗名 ○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名 ○サンプルとして店舗のスコアを10項目 ○お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

“ハイスコア全国集計”のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

カラス

ノーマルモードを【スコア】の1部門で集計します。
■工場出荷設定[DIFFICULTY：NORMAL、LIFE：30、EXTEND TYPE：50,000,000・200,000,000]

MELTY BLOOD Act cadenza Ver.B

【スコア】の1部門で集計します。
※使用キャラは問いません。
■工場出荷設定［GAME DIFFICULTY：3.NORMAL、ROUND TIME：80、CPU ROUND：2］

機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～

一人用プレイを【スコア】の1部門で集計します。
■工場出荷設定［DIFFICULTY LEVEL：4、PLAYER LIFE：NORMAL、MAX TIMER：MEDIAM］

虫姫さまふたり Ver1.5

オリジナルモード、マニアックモード、ウルトラモードをキャラ別に【オリジナル・レコ】、【オリジナル・パルム】、【マニアック・レコ】、【マニアック・パルム】、【ウルトラ・レコ】、【ウルトラ・パルム】の6部門で集計します。
※ゲーム開始時のショット選択は自由です。
※前バージョンの集計を打ち切り、『Ver1.5』を新規タイトルとして集計します。
■工場出荷設定
［DIFFICULTY：2：NORMAL、EXTEND SETTING：ORIGINAL 1ST 35,000,000 2ND 100,000,000/MANIAC 1ST 100,000,000 2ND 250,000,000/ULTRA 1ST 250,000,000 2ND 650,000,000、SHIP STOCK：3］

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141％に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
　個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
　スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア4月号掲載）は
2007年1月21日(日)
までに出されたスコアで、
2007年1月24日(水)の消印まで有効です。

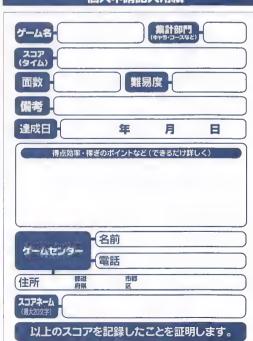
■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
　どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

　対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名
集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数
難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

　現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

　質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA Vol.37
Virtua Fighter 5 Black Book -Keep it MORAL-

価格：1,700円(税込)
雑誌コード：61954-69

『Virtua Fighter5』最新バージョンのフレーム数値がいよいよ公開！　フレームを頭にたたき込んでプレイすれば、君も「モラリスト」！　付録 DVD には特別称号"天龍"保持者「ふ〜ど」をはじめ、各キャラを代表する強豪たちが集結し、同キャラ三人チームに分かれての激戦を繰り広げるぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.35
三国志大戦2遊戯指南書 戦勝之心得

定価：1,400円(税込)
雑誌コード：61954-25

各兵種の活用術、全計略の解説、全国対戦で活躍しているデッキの紹介など、重要な情報が満載。さらに群雄伝攻略、武将台詞集も掲載し、見逃せない内容になっているぞ!

ARCADIA EXTRA Vol.34
Virtua Fighter 5 White Book -Keep it REAL-

価格： 1,700円(税込)
雑誌コード： 61954-31

新キャラのアイリーン、エル・ブレイズをはじめ、全キャラ固有技を写真付きで紹介!　さらに付録DVDにはトッププレイヤーによる熱い対戦を収録!　読んで、見て、強くなれ!

ARCADIA EXTRA Vol.33
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II 攻略ガイド

定価： 1,450円(税込)
雑誌コード： 61954-34

40機体の基礎データから、立ち回りやチーム戦術まで解説。コスト別の組み合わせやCPU戦の攻略など、本作を楽しむための要素が盛りだくさん!　特に詳細なデータは必見だ!

ARCADIA EXTRA Vol.31
三国志大戦2遊戯指南書 先陣之心得

定価：1,200円(税込)
雑誌コード：61954-24

ゲームの基礎知識とすべての武将カードについての詳しい解説を掲載。これから『2』を始めようという君主は必読だ。乱世を勝ち抜きたいならば、これを読まない手は無い!

ARCADIA EXTRA Vol.30
鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本 拳魂一擲

価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-87

新キャラの全技を写真付きで解説しているほか、各キャラの新技や立ち回り、コンボ、アイテムを紹介。付録DVDにはソウルで行なわれた韓国最強決定戦を収録!

ARCADIA EXTRA Vol.28
THE KING OF FIGHTERS XI CONQUEROR'S GUIDE

定価：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-71

タイムリリースキャラを含む全キャラを徹底攻略!　セービングシフトやドリームキャンセルなどのシステムも詳細に解説。本作を遊び尽くすためには必携の一冊といえよう!!

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.80(2006年1月号)	11547-01	650円	○
No.79(2006年12月号)	11547-12	650円	○
No.78(2006年11月号)	11547-11	650円	○
No.77(2006年10月号)	11547-10	690円	○
No.76(2006年9月号)	11547-09	690円	×
No.75(2006年8月号)	11547-08	690円	○
No.74(2006年7月号)	11547-07	650円	○
No.73(2006年6月号)	11547-06	650円	○
No.72(2006年5月号)	11547-05	680円	○
No.71(2006年4月号)	11547-04	650円	○
No.70(2006年3月号)	11547-03	650円	○
No.69(2006年2月号)	11547-02	690円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア
メールアドレス　cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)
電話番号：0570-060-555

猿渡編集長の 彦猿ゲーセン狂騒曲

第二十九回「夢冒険」

さまざまな憶測も飛んでいた次回闘劇のタイトルがついに発表。新たなる闘いの幕が開いたわけだが、なぜこのタイトルが？　というぶっちゃけ先生の疑問に編集長はどう答える？

さわたり「いやぁ、闘劇のタイトルが発表されましたね」
ぶっちゃけ先生「町は大祭りじゃな、ぶっちゃけ」
さわたり「それ、前回とまったく同じリアクションじゃないですか」
ぶっちゃけ先生「それはともかく、2カ月遅れの発表だったわけじゃが、全体進行をぶっちゃけてみー」
さわたり「巻頭ページでも記したように、春先から予選を始めて、夏に決勝大会ですね」
ぶっちゃけ先生「それはともかく、今回も全9種目とは、これまた大盤振る舞いじゃな、ぶっちゃけ」
さわたり「聞いといて勝手にスルーしないでください。タイトルに関してですか？　タイトルは別に減らそうとは思ってませんが、無理して増やそうとも思ってません。ただ、やりたいって人が居るなら、場所を用意してあげたいな、という感じですね」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、キャリバーⅢが選ばれたのはびっくり仰天じゃ」
さわたり「あと5度目となるサードとかね」
ぶっちゃけ先生「ちと、そのあたりの話を聞きたいもんじゃな、ぶっちゃけ」

●

　というわけで、ついに発表された「闘劇'07」。まずは全体のスケジュールから。

　兼ねてからスケジュール調整は考えていた。何がベストなのか人それぞれだが、従来は夏前に新作ゲームがリリースされることを念頭に置いたスケジュールだった。夏に人気が出たゲームを、秋口の闘劇発表で再度活気づけ、冬に人気が落ち込むところで予選を開始、春まで人気を引っ張り、ゴールデンウィークまで話題を持続させる。そんな感じ。

　ただゲーム自体が秋～年末にかけてリリースされることが多くなった。従来の進行の欠点は、予選期間が「受験シーズンである」ということ。これに泣き寝入りした人も多いだろう。またゴールデンウィークの決勝大会開催は、海外勢にとってもつらい。なにせ、海外ではGWでも何でも無いから、ただの平日に来させることになる。

　つまり、今回の4～6月予選と夏のホリデーシーズンの決勝大会には、ゲームリリースからの盛り上げ計算と、ユーザーの参加のしやすさ、などを考慮にいれたスケジュールとなってる。

　あと、タイトルに関して、ぶっちゃけて言えば、鉄板と新作と趣向性。鉄板と新作は言わずもがな。

　今回の趣向性は『KOF98』と『キャリバーⅢ』と『SF Ⅲ 3rd』。いずれも、海外の盛り上がりを受けたということもある。あと『KOF』は「2002じゃないの？」という声も聞くが、2002は一度やったし。でもKOFの火は消したく無い。一度もやってない『98』でやりたいな、と。『3rd』も国内枠はかなり少なくなる予感。そういった意味で、続報を楽しみにしてほしい。

次号予告

闘劇にそなえて格ゲー攻略を熱読！

アルカナハート（悠紀エンタープライズ／アトラティーバ）
GUILTY GEAR XX ΛCORE（アークシステムワークス）
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B（エコールソフトウェア／セガ）
Vertua Fighter5 VERSION B（セガ）
鉄拳5 DARK RESURRECTION（ナムコ）

充実の人気タイトル企画&攻略！

beatmaniaⅡDX14 GOLD（KONAMI）
機動戦士ガンダム 戦場の絆（バンプレスト）
三国志大戦2（セガ）
虫姫さまふたり（ケイブ）
Quest of D Ver.3.01 王国の守護者（セガ）
機動戦士ガンダム0079 カードビルダー（バンプレスト）
頭文字D ARCADE STAGE 4（セガ）
ほか、掲載タイトル多数！

次号2007年3月号は 2007年1月30日（火）発売予定
予価650円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信 ドス龍 mosa@arcadiamagazine.com
■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!! dohjin@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計 ni_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿 post@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに！
3月号（2007年1月30日発売予定号）への投稿は締め切りました。
4月号（2007年2月下旬発売予定号）への投稿もよろしくお願いします！

各コーナーへの投稿締め切り

4月号／1月17日（水）必着
5月号／2月16日（金）必着

編集後記

●お待たせしました。ようやく「トリガーハート エクステンション」でイラコン＆OTHの発表です。投稿していただいた皆さま、ありがとうございました。自分も昔たまに絵を描いていたのですが、何でこんなに機械部分を上手に描けるのか不思議でした。いや、それよりもOTHの設定がすごく細かかった方が驚きましたが（笑）。しかし、その設定もほとんど載せることができなかったのが心残り。ですので、何かしらで紹介できないかと思案中です。
　そういえば、アルカディア大賞のベストキャラクター賞第1位にエグゼリカが！　そしてクルエルティアとフェインティアも20位以内に入ってるじゃないですか！　次回はこれにあやかり（?）、エグゼリカにスポットを当てようかと考えています。お楽しみに！（永田）

●ようやく「闘劇'07」が発表です。今回も9タイトルでいきます！　現在予選店舗募集中なので、もしキミの行きつけのゲーセンで予選をやってほしければ、そのお店の人に頼んでみよう。締切は1月21日ですぞ。（猿渡）

●闘劇'07種目発表！　ZERO3っ子の悲痛な叫びが聞こえてきそうですが、ともあれ次回も9種目で開催。闘劇への参加人数は毎年増えていっているので、次回もまた人が増えるといいな。発売中の闘劇魂Vol.4もよろしくね。（杉田）

●次の闘劇'07は夏開催！　例年にも増して熱い舞台になりそうで、今から楽しみ！　できれば予選に参加してみてほしいけど、観戦しに来るだけでも十分に楽しめるはず。本誌と同発の闘劇魂Vol.4も読んでみてほしい。（霜田）

●バーチャムック、闘劇魂、本誌とガンかぶり。さすがに今回はヤバかった。そして俺が担当しているライター諸君、メールに返信しねーわ締め切り守んねーわ、ホント面白過ぎんぞ!?　あぁん!?（キレる元気も無いイタキョ～）

●祝！『アルカナハート』稼働。ロケテの回数や店舗がポチポチ多かったので、一部では稼働前からやり込まれているようですが、そのまま盛り上がってくれるとうれしいです。狩りは層の縮小につながるので控えめに……。（河野）

●今回初めて年賀状企画を担当しました。各メーカーのデザイナーの方々が趣向を凝らした、ほかでは手に入らないものばかりです。今回は通常の読者プレゼントと同時に希望できるので、ドシドシ応募してくださいね！（まこ～る）

●『三国志大戦2』もいよいよカード追加Ver.が見えてきました！　でもまだVer2.0のカードをコンプリートしてないんだよね……。ところで俺って何を持ってないんだろう？　暇なときに整理してみよう。（ギリ覇王のおじゃ）

●師走は仕事→白レン→アルカナのループでした。年明けは「ACORE」ムックづけの予定です。アルカディアと闘劇魂、各種ムックを来年もヨロシクです。今書店には『VF5』ムックと闘劇魂Vol.4が並んでいますので、興味ある方はぜひ！(&ぅ)

●現バージョンになって、初のトレード隊を開催した『WCCF』ですが、今回はコレまでと違い、いろいろなイベントを入れ込みました。参加者に気に入っていたいただけたら続けたいなぁ、とか思ってます。（野口）

●闘劇魂の鉄拳道場企画の仕込みから、『VF5』ムック、本誌とこの2カ月間は時間の経過が異常に早かった。本当にいろいろな方のご協力で何とか皆さまの手元にお届け……できたのかな？　まだ終わってないんですが。（上野）

●『クルクルラボ』が実にいい感じ。ザブを避けたり、クリア時にあの曲が流れたり、脳が弱った世代はニヤニヤしながらプレイできます。あ、アシスタントのナズキちゃんの名前の由来ですが、「脳」を辞書で引くと……。（花澤）

●アルカディア大賞の首位争いは本当に熱戦でした。投票していただいた読者の皆さん、快く受賞コメントをくださったメーカーの皆さん、ありがとうございました。2007年も多くの名作が生まれることを期待しています。（及川）

●闘劇魂と本誌のダブルパンチで編集部はフル回転を突破してオーバーヒート。私も連日会社にビバークなのですが、なぜか夢の中で使ったことも無い『鉄拳』のアンナに「仕事が遅い」と説教されました。困惑。（崎枝）

●今月から編集部に入りました伊藤と申します。ゲーセン勤務時代の経験を生かすどころか、悪戦苦闘の毎日です。読者の皆さまあってのアルカディアということを肝に銘じて頑張りますので、よろしくお願い致します。（伊藤）

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート 0570-060-555
（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（株式会社THINKSNEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／上野 真嗣／花澤 貴宏／及川 司／永田 秀幸　崎枝 雄悟／伊藤 卓弘
■編集協力（五十音順）　稲山 秀明／赤男／age／飛鳥／アストロ／伊勢猫／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／KYO／栗田／黒鉄タカスエ／京城／ケンちゃん／小山 祥之／C・LAN（トリスター）／庄司卓　新丸ー／ずるずる㊙／タケヤマ／田渕健康（トリスター）／タンカー／ちび太／ちゃっきー／ニクマン／ねぎ／バチ／華火霊／ハメコ。／フィーバー＠トラック／ヒョン／fan114／福田柵太郎／腐乱人形／マンボウ／マンモス丸谷／もっぷ／モミアゲ／矢永／ゆきのせ／蓑老影／ロケット
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美　大渕 重敬（株式会社THINKSNEO）
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ（五十音順）　草野 直也／小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光（Studio T）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／オイコ／閃屋／斉藤コーキ／saxyun

■業務部　青木 孝道／割石 芳司
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠　廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫
■企画宣伝　松永 習史／北根 紀子
■編集総務　■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／山内 ユリコ

お詫びと訂正

●アルカディア2007年1月号（No.80）P005、目次内の「表紙の裏」におきまして、表紙イラストの表記に誤りがございました。正しくは「Illustration by 瑞姫 ©Yuki Enterprise Inc.／©Atrativa Japan Inc.」になります。
　関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア2007年1月号（No.80）P114、『バーチャファイター5 VERSION A』内の舜帝対戦攻略において、解説の文面と異なる写真が掲載されております。
　関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びさせていただきます。

月刊アルカディア 2月号［No.081］COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.081
第8巻 第2号 通巻第81号 平成19年2月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-02
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所：凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は74ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア2月号[No.81]アンケート対応番号

1 闘劇'07タイトル発表
2 BattleFantasia
3 アルカナハート
4 GUILTY GEAR XX ΛCORE
5 メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
6 頭文字D アーケードステージ4
7 カラス
8 機動戦士ガンダム0083 カードビルダー
9 クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～
10 旋光の輪舞SP
11 第七回 アルカディア大賞発表
12 アーケードニュースアナライズ
13 アルカディアデータベース
14 日本縦断ゲームセンターマップ
15 読者プレゼント
16 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
17 三国志大戦2
18 機動戦士ガンダム 戦場の絆
19 Quest of D Ver.3.01 王国の守護者
20 アフターバーナークライマックス
21 虫姫さまふたり
22 バーチャファイター5 VERSION B
23 機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～
24 バトルギア4 Tuned
25 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
26 ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
27 ベースボールヒーローズ2
28 HALF-LIFE2 SURVIVIOR
29 ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
30 鉄拳5 DARK RESURRECTION
31 パチャっ子インフィニティ5
32 ロングランゲームズブースター
33 ビート・レイジング
34 BEMANIトップランカー決定戦Archive
35 みんなで鍛える全脳トレーニング
36 太鼓の達人9
37 脳開発研究所 クルクルラボ
38 タイトーメモリーズ2 下巻
39 トリガーハート エクステンション
40 アイドルマスター
41 プライズワンダーランド
42 2007年 亥年年賀状ギャラリー
43 アルカディア フロンティアーズ
44 新 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!
45 設定資料集：の一コネぱずる たころん
46 猛者通信ドス龍
47 アーケードゲームライブラリー
48 VGMラボ
49 ゲームセンターイベントリスト
50 アルカディアクーポン
51 ハイスコア全国集計
52 ムック告知
53 次号予告
54 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
55 編集後記・奥付

Q8.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

アルカディア No.081

アンケートはがき

P.208にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. よく行くゲームセンターの名前とその最寄り駅を教えてください。

A4. 〔　　　　　　　　〕都道府県　■最寄り駅〔　　　　　　　　〕

ゲームセンター名〔　　　　　　　　　　　　〕

Q5. 買いづらい表紙だと感じた、もしくは表紙が気に入らなくて買わなかった号はありますか？

A5.
- □No.70（北斗の拳）
- □No.71（WAR of the GRAIL）
- □No.72（ソウルキャリバーⅢ AE）
- □No.73（トリガーハート エグゼリカ）
- □No.74（連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ）
- □No.75（バーチャファイター5）
- □No.76（三国志大戦2）
- □No.77（旋光の輪舞SP）
- □No.78（バーチャファイター5 バージョンA）
- □No.79（Quest of D Ver.3.0 王国の守護者）
- □No.80（アルカナハート）

Q6. 第七回アルカディア大賞に投票しましたか？　その理由も教えてください。

A6. □Yes　□No

■理由〔　　　　　　　　　　　　〕

Q7. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A7. 〔　　　　〕ページ　〔　　　　　　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　　　　　〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

ARCADIA 081
発行人／浜村弘一 編集人／松本秀寿 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555（代表）
eb brain

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-02

4910115470277
00657